NOUVELLE FORMULE !

joystick

NUMÉRO 227 - FÉVRIER 2010

WWW.JVN.COM



WOW, LES SIMS, E-SPORT...

GAGNEZ DU CASH EN JOUANT

TRANSFORMEZ UN NO LIFE EN MILLIARDAIRE

RÉZO

LEFT 4 DEAD 2

EXPLOSEZ VOS ENNEMIS EN MODE SCAVENGE !



MATOS

INSTALLEZ 2 CARTES GRAPHIQUES FACILEMENT

LES MEILLEURES CONFIGS DU MOMENT



COMMAND & CONQUER 4 LE CRÉPUSCULE DE TIBÉRIUM

DEAD SPACE 2

COUINEZ COMME UNE FILLETTE

LE CHOC !

COMMAND & CONQUER 4

CHANGEMENT RADICAL POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE

T 02788 - 227 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

Numéro 227 / Février 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€


RÉSERVEZ DÈS MAINTENANT*
ET REPARTEZ AVEC UN SOUVENIR DE RAPTURE**
BIOSHOCK 2
9 FÉVRIER 2010
WWW.BIOSHOCK2GAME.COM
COFFRET COLLECTOR: ÉDITION SPÉCIALE
COFFRET COLLECTOR: ÉDITION RAPTURE
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
2K CHINA
2K MARIN
2K AUSTRALIA
EXTREMES
2K GAMES
* Rendez-vous sur www.2kgames.fr pour + d'infos sur les moyens mis à la disposition des consommateurs pour procéder à une pré-réservation, ** Offre valable à compter du 10 janvier 2010 dans la limite de 18 000 pré-réservations et auprès des revendeurs participant à l'opération de pré-réservation
© 2002-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, the 2K Games logo, the 2K Marin logo, the 2K Australia logo, the 2K China logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

JOYSTICK N°227 - FÉVRIER 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros.
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Christophe « Chris » Delpierre, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Kevin « klub » Lucbert, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806. Copyright Yellow Media 2010.
Tous droits de reproductions réservés.
Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro comporte un encart abonnement situé entre les pages 10 et 11.

Yellow MEDIA

OJD PRESSE PAYANTE 2008



DANS UN FAUTEUIL DE MINISTRE

Et de deux ! Ça y est, vous avez entre les mains le deuxième numéro de la nouvelle formule. Un changement qui ne vous a pas laissé indifférents puisque vous avez été nombreux à nous écrire ou à réagir sur notre blog ou nos forums. Et pour résumer votre pensée : nous sommes les meilleurs ! En même temps, cela fait maintenant plusieurs années que nous le savons mais c'est plaisant de constater que le monde entier reconnaît enfin notre génie, notre talent, notre classe… D'ailleurs, certaines rumeurs affirment que notre gouvernement pense à l'équipe de Joystick pour se charger de relancer l'économie du pays. Si cela venait à se confirmer, sachez que nous refuserions… ou alors contre un très gros salaire et beaucoup de temps libre ! Mais, c'est exactement ça qu'être au gouvernement : un gros salaire et plein d'assistants et de chargés de cabinet pour faire le boulot à votre place. Il suffit d'écouter cette chère Nadine Moreno pour comprendre, qu'en comparaison, rédacteur en chef de Joystick c'est le bagne. C'est que nous, on ne peut pas raconter n'importe quoi ! Impossible de sortir des énormités et espérer qu'on nous prenne toujours au sérieux…
Mais, bon, je dois tout de même être honnête : il y a quelques avantages au titre de RC ! On voyage gratis, on passe des nuits dans des hôtels quatre étoiles, on reçoit des jeux gratuitement et, parfois, des tartes à la crème de développeurs mécontents de nos papiers. Et, à la différence de nos chers politiques, lorsque nous changeons la vie des Français, c'est uniquement dans le bons sens, en leur faisant découvrir de véritables merveilles ou en leur évitant de dépenser leur (maigre) salaire dans des daubes sans nom. Finalement, je crois que je vais rester RC de Joystick…

DEATH POTE

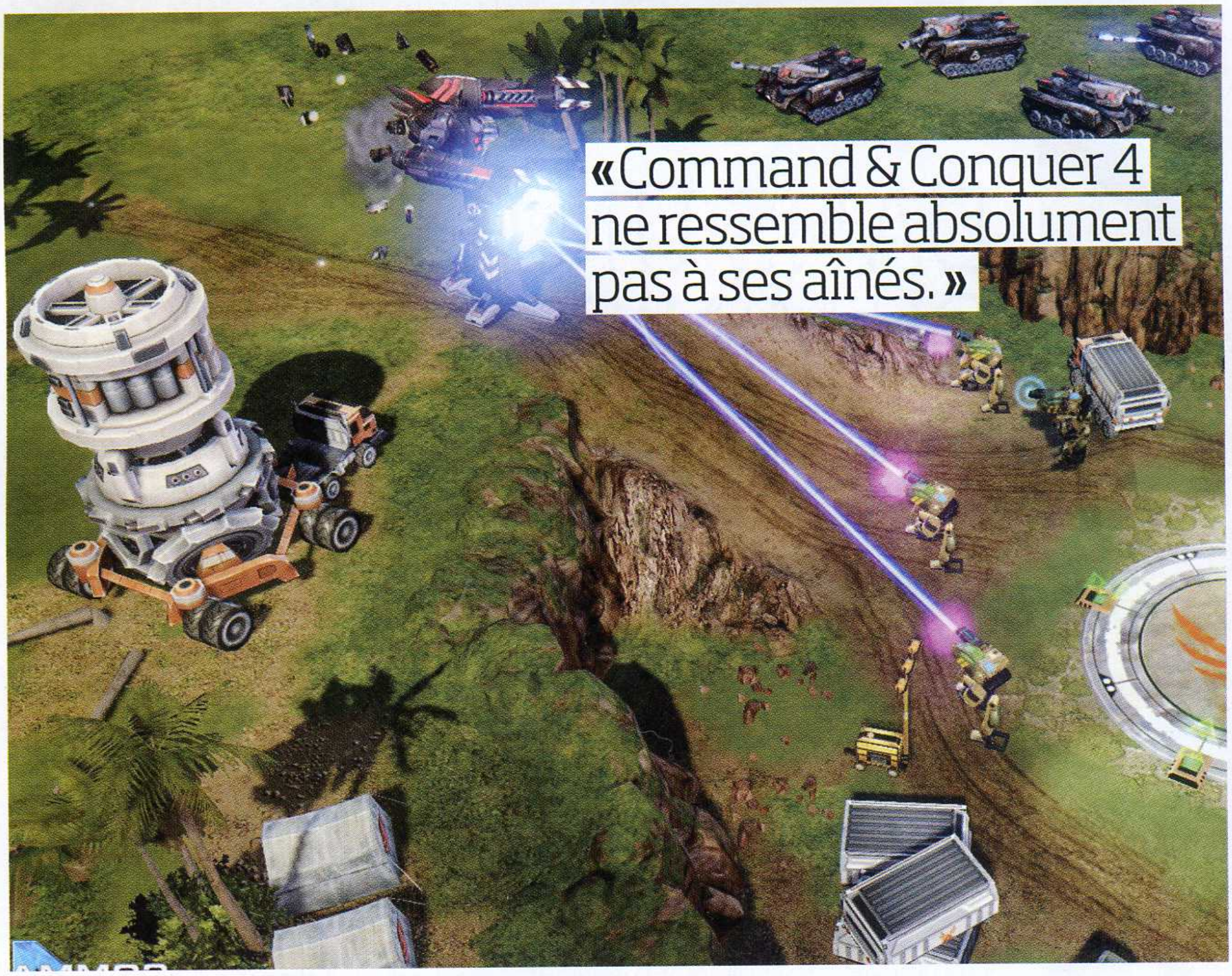
SOMMAIRE



48 DEVENIR RICHE EN JOUANT, C'EST POSSIBLE ! Faites avaler à votre copine que vous allez devenir millionnaire en caleçon.



74 MASS EFFECT 2 BioWare nous souhaite bonne année avec un jeu de rôle de grande qualité. Préparez vos RTT, ça va cogner !





10 COMMAND & CONQUER 4 : LE CRÉPUSCULE DE TIBÉRIUM Electronic Arts innove et joue son va-tout avec le dernier épisode de l'une des plus célèbres séries de la stratégie en temps réel : Command & Conquer. Sensations de jeu et interviews au menu du jour.

joystick

N° 227 Février 2010



92 LEFT 4 DEAD 2 Contre la noobitude aiguë, voici quatre pages de conseils pour le mode Scavenge.



46 CHRIS TAYLOR Jamais avare de bons mots, le papa de Sup Com 2 nous livre une belle interview.

10 EN COUV

Command & Conquer 4
C'est reparti pour un tour ! Et ça va faire mal ?

16 NEWS

22 **La babe du mois**
Ginette l'elfette

24 **Le Pour ou Contre**
Le PC ne serait-il pas une console de luxe ?

26 **La chronique**
Arnaque, décadence et DLC

32 **News Reportage**
BlazBlue, futur du jeu de baston sur nos machines ?

46 PORTRAIT

Chris Taylor
Simplifier plus pour vendre plus

48 DOSSIER

Devenir riche en jouant
Rentabilisez votre temps de jeu

54 BÊTA ET TESTS

56 Napoleon Total War
60 R.U.S.E.
62 King's Bounty : Armored Princess
64 Aliens versus Predator
66 Dawn of War II : Chaos Rising
68 Mount and Blade : Warband
70 Death to Spies : Moment of Truth
74 Mass Effect 2
78 Dark Void
80 Simon the Sorcerer : Rencontre avec les Extraterrestres
81 Saira
82 King Arthur : The Role Playing Game
83 Tales of Monkey Island, Chapter 5

84 RÉZO

86 **Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned**
Le zombie, c'est bon !

87 **Fallen Earth**
L'apocalypse ?

88 **Free 2 Play**
Avalon Heroes, Lunia, Mytheon

89 **Mods**
Orion, Defense Alliance 2, Megaman 8-bits, DarthMod

90 **Try Again**
Le Seigneur des Anneaux Online

92 **Au Secours**
Left 4 Dead 2

96 MATOS

98 **Tests**
Intel Xeon L3426, Sapphire Vapor-X HD 5770, eVGA P55V

100 **Pratique**
Ajoutez une seconde carte 3D

102 **Top Hard**
À vos caddies !

104 CÔTÉ RÉDAC

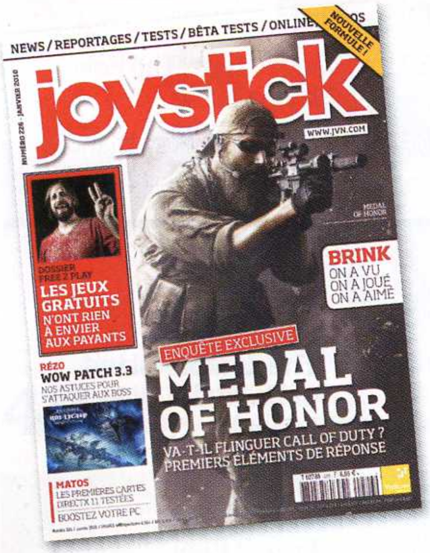
104 **Au jour le jour**
105 **Et Poke et Peek**
106 **Prochainement...**

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS

Humour or not humour, that's not the question ! Voici en substance ce que nous avons appris en lisant les courriers reçus ce mois-ci.



Salut à toute la rédaction de Joystick,
je suis un fidèle abonné depuis... oh là là, tellement de temps, que je me rends compte que je suis à présent vieux ;-) M'enfin, c'est pas le principal... Donc, où en étais-je ? Ah oui, la nouvelle maquette !
Pour moi, elle est géniale : plus claire, plus moderne, très très agréable à lire, et aussi bien découpée avec les bêta-tests mis en valeur, sans parler de la nouvelle notation, plus parlante !
En ce qui me concerne, ce n'est que du bonheur ! Il ne manque donc plus que ce que je demande depuis tellement longtemps : les magazines au format « pdf » quelques mois après leur parution (du genre, en mai de l'année n, les numéros de l'année n-1) pour qu'il n'y ait pas de problème de piratage, mais que mes étagères puissent s'alléger (ça existe déjà pour d'autres revues comme « Les années laser » par exemple). **David**
P.S. : J'aimerais aussi des tests de jeux sous Linux, mais j'ai cru comprendre que ça viendrait prochainement...

JOYSTICK : **Heureux de lire que vous avez apprécié et compris le but de cette nouvelle formule. En effet, nous voulions faire un magazine à la fois plus moderne et plus lisible sans pour autant dénaturer le fond de ce qu'est Joystick.
Malheureusement, pour ce qui est des anciens numéros en « pdf », ce n'est pas pour tout de suite (voire pas prévu du tout).
Cordialement**

Cher Joy,
Quelle ne fut pas ma joie de voir ma lettre dans le courrier des lecteurs du numéro 225... Par contre, les commentaires m'ont légèrement froissé ! Allons !!! Un peu de sérieux !!!
Je vous lis, je sais donc très bien que le banquier de BLIZZARD se roule régulièrement nu par terre dans son bureau en riant et en pleurant de joie en pensant à son client...
Je faisais de l'HUMOUR !!! Donc NON, je ne suis pas « un tantinet naïf » !! Certes, je vous ai envoyé une lettre qui peut faire penser à un fan écervelé... Mais ça n'est pas le cas !! Alors pourquoi ai-je acheté Starcraft ?? Parce que c'est un bon jeu auquel j'aime jouer. BLIZZARD a plein de thune (et c'est un doux euphémisme... d'où mon trait humour ravageur !!)... Ben tant mieux pour eux, ils ne l'ont pas volé !!
Ils préfèrent annuler des jeux (Starcraft NOVA) plutôt que de sortir un jeu mauvais ou même quelconque. Chapeau ! (J'espère d'ailleurs qu'ils n'abandonneront pas totalement le personnage de NOVA !!).
Et puis je ne suis pas fan de votre magazine. Je l'aime beaucoup... Avec ses qualités et ses défauts. Je n'aime pas le terme « fan » car il a un côté absolu, et dénote, à mon sens, une forme d'absence d'esprit critique. Et ça, c'est mal. Voilà... Ça va mieux tout d'un coup !! Passez de bonnes fêtes ! **Alex**

JOYSTICK : **Il semblerait que notre trait d'humour (concernant Blizzard) n'ait pas fait mouche. Bon, c'est vrai que c'était facile mais il faut nous excuser. Après avoir passé des jours à tester des jeux (dont une majorité de médiocres), nous avons la vanne facile et pas toujours si drôle. Heureusement, nous suivons une formation continue pour pouvoir inonder les lecteurs de blagues fines et recherchées. Quant à l'accusation de fanboy, nous retirons ce que nous disions. Joystick ne fait pas d'erreurs – parfois des oublis – mais jamais d'erreurs, et c'est pour cela que vous l'appréciez et nous vous en remercions sincèrement. Car sans vous, et les milliers d'autres lecteurs, nous ne pourrions pas faire ce magazine et vivre de notre passion. Maintenant, les choses sont claires, et rendez-vous le mois prochain pour un autre courrier.**

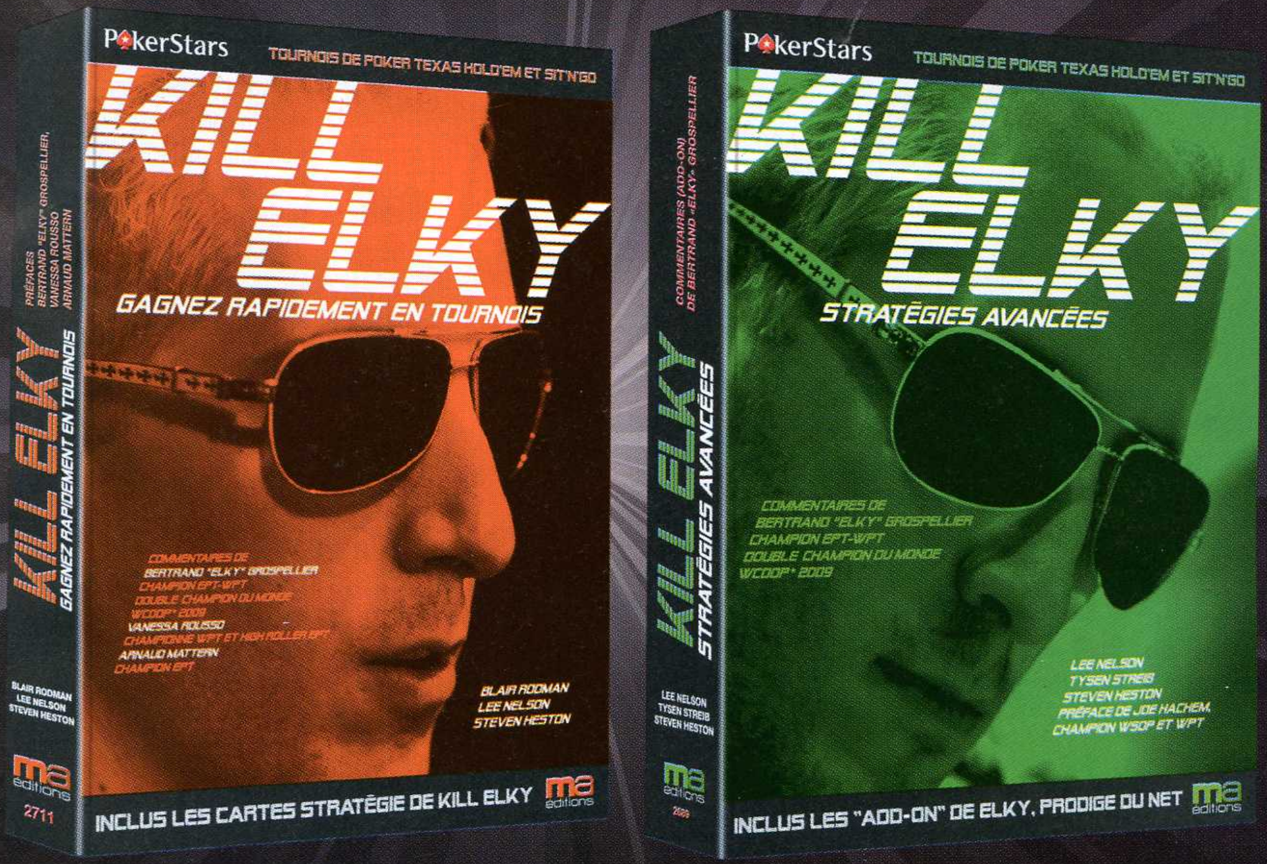
VU SUR LE BLOG

Un extrait de la réaction de Fraknoff à la nouvelle formule... et c'est la plus positive des négatives.

En résumé : Beaucoup de changements qui font que ce magazine m'a paru très sérieux, trop sûrement. Certes, Joystick, c'est aussi quelque chose de sérieux mais pas trop non plus. Les dessins et BD me manquent. Sinon, eh bien, j'ai aussi fait partie de ceux qui pestent contre les pages complètes consacrées à WoW. Cela a été compris et ça fait plaisir. Ce qui serait sympa dans ce cas, c'est de remplacer ces pages par des papiers qui parlent un peu de tous les MMO connus ou pas. Une sorte de mini-tests de MMO. C'est peut-être pas faisable, mais je propose.
Fraknoff



SORTEZ LES PROS !



TOUS LES SOIRS DU 25 JANVIER AU 7 MARS 2010 À 21H

JOUEZ GRATUITEMENT LES TOURNOIS « KILL ELKY» SUR POKERSTARS

Gagnez votre voyage pour la Grande Finale de l'**European Poker Tour de Monte Carlo**
Défiez en tête à tête la **Team PokerStars Pro : France**
ElkY, Arnaud Mattern et **Vanessa Rousso** vous y attendent !

Retrouvez ces ouvrages et tous les autres parus chez ma-éditions sur www.pokerbox.com, sur www.amazon.com ou en librairie.

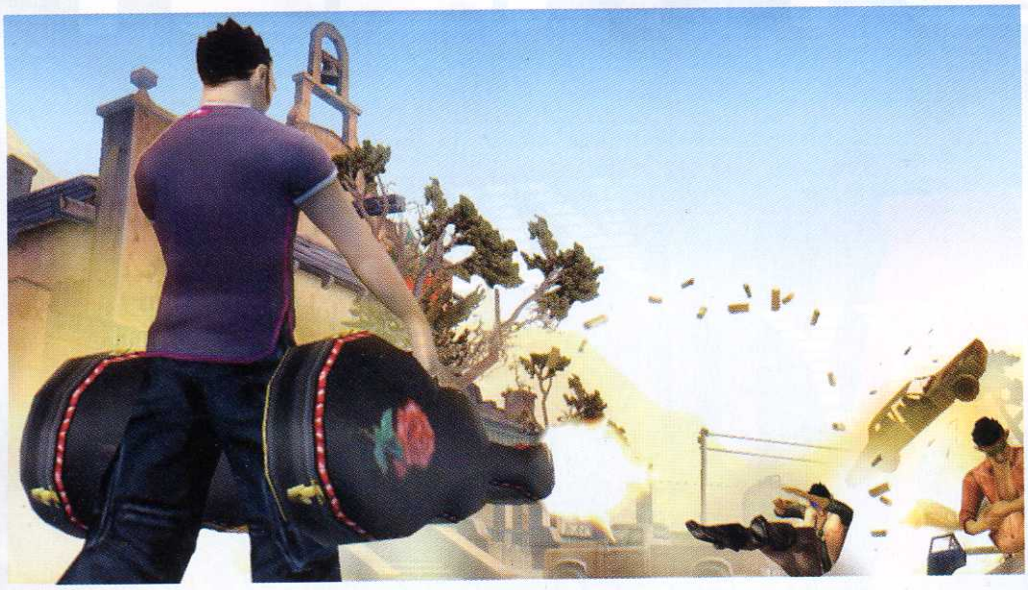
ma éditions PokerStars

L'objectif de notre ouvrage est purement informationnel quant au jeu de poker sur Internet. Il est rappelé qu'en la matière, la législation française prohibe les jeux de hasard et d'argent dont l'organisation, la tenue et les modalités sont exceptionnellement autorisées dans des cadres stricts (cf. Loi n°83-628 du 12 juillet 1983 relative aux jeux de hasard consolidée au 10 mars 2004 par la loi n°2004-204).



VOTRE DVD

En dépit des millions de jeux présents sur ce DVD, n'oubliez pas de prendre soin de vous. Car contrairement au proverbe, un joueur n'est pas meilleur s'il joue sale.



Le jeu complet

Genre Action - **Éditeur** Eidos - **Développeur** Deadline Games - **Site** www.totaloverdose.com

Total Overdose : A Gunslinger's Tale in Mexico

Tommy bossait sur un gros coup. Agent des stups, il avait reçu pour mission d'infiltrer un gang de méchants vendeurs de drogue. Tout allait bien jusqu'à l'incident, jour funeste où, par mégarde, il noua ensemble ses deux chaussures ! Mis sur la touche, ses patrons décident d'employer au pied levé son jumeau Ramiro, qui comme son nom mexicain l'indique, est loin d'être aussi sympa que le brave Tommy. Comme vous pouvez le voir, Total Overdose, c'est avant tout un scénario digne des plus grands chefs-d'œuvre hollywoodiens, qui sera l'occasion d'une petite balade touristique au cœur de Mexico, capitale mondiale du burrito et du sombrero. Pour le reste, nous sommes en présence d'un GTA-like sauce nacho plutôt honnête, qui ne lésine ni sur les fusillades, ni sur les Bullet Time Matrixiens. Un jeu plein de soleil donc, qui chassera vos idées moroses les jours de pluie.

Free 2 Play

Genre MMO de course - **Éditeur** Gamigo - **Développeur** Gamigo - **Site** http://levelr.gamigo.com

Level R

Des millions de carcasses de Micro Machines l'attestent : casser une voiture fait partie des plus grands rêves de l'Homme (bien avant même que l'homme en question n'ait l'âge de passer son permis). Free 2 Play oblige, Level R va vous permettre d'assouvir virtuellement cet étrange fantasme sans débourser un moindre sou. Cela dit, ce soft n'en reste pas moins un jeu de courses urbaines, donc en cassant votre voiture, vous devrez renoncer à toute victoire. Mais destruction ne rime-t-il pas mieux que victoire avec distraction ? Non, inutile de répondre.



ET AUSSI...

Mods

Orion

Le mod à l'honneur sur notre DVD estampillé 227 n'est autre qu'Orion, un Capture the Flag pour Half-Life 2 retravaillé façon Tribes (avec un jet-pack donc). Je ne sais quoi dire de plus pour vous prouver sa qualité, sinon que le mod en question a déjà été plébiscité par tous les gens de bon goût, dont moi et Mireille Mathieu. Pour vous faire une opinion, il ne vous reste plus qu'à l'installer.



Jeux indé

Sautez !

Parmi les pépites dénichées par Yavin, j'attire votre attention sur Saut. Derrière ce nom évocateur se cache un jeu de plateforme d'une difficulté ubuesque, qui ferait passer le très populaire Canabalt pour une promenade de santé. Si toutefois il vous fallait plus de challenge, Defend and Defeat, Focus ou les très imprononçables Irukandji et Emberwind se feront un plaisir de vous distraire.




TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION™
CETTE FOIS, C'EST PERSONNEL
Vous avez connu l'infiltration ?
Passez maintenant à l'action !
25.02.10
18
www.pegi.info
WWW.SPLINTERCELL.COM
UBISOFT
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. / Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
Jump in.
XBOX 360.



Genre STR / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Electronic Arts Los Angeles / **Site** www.commandandconquer.com / **Sortie** 18 Mars 2010

COMMAND & CONQUER 4 : LE CRÉPUSCULE DE TIBÉRIUM

ULTIME BAROUD D'HONNEUR

Pour conclure en beauté quinze ans de Command & Conquer, Electronic Arts a choisi la carte du renouvellement. Pour le meilleur, mais aussi pour le pire.



À SAVOIR

1 Une conclusion tant attendue. Connue et aimée pour le charisme de Kane et les cinématiques ringardes, la série devrait s'achever sur un scénario épique.

2 Jeu en équipe. La volonté de proposer une expérience basée sur la coopération se ressent à chaque instant.

3 Des influences diverses. Command & Conquer 4 reprend plusieurs excellentes idées en vogue dans le STR. La question est de savoir si la mayonnaise va prendre.

Paris, 17 décembre, 19 heures. Il neige, Lucky pense à son prochain apéro, Death Pote enrage de ne pas voir de textes rentrer et Kracoukas peine à se remettre de la course des Pères Noël disputée dimanche dernier (une dizaine de bornes à -2°). [À 10 000 kilomètres] Los Angeles. Température estivale, grand bleu, soleil éclatant et vue sur une ravissante marina à deux pas de Santa Monica. En vacances ? Que nenni. Je suis sur le terrain, entre Venice Beach et les studios d'Electronic Arts, pour voir, toucher et discuter du dernier épisode de Command & Conquer. Le baroud d'honneur de la série. Le supposé dernier coup d'éclat d'un mythe de la stratégie en temps réel, né il y a bientôt 15 ans. J'ai rendez-vous dans quelques minutes, et deux questions me taraudent : 1. Qu'est-ce que vaut réellement ce quatrième épisode ? 2. Quelle mouche a piqué EA pour bouleverser une licence justement célèbre pour son côté ultra-conservateur ?

Je suis venu. J'ai vu. J'ai été vaincu. Limite traumatisant le truc. Un peu comme les pizzas salées sucrées. On sent que ça peut être pas mauvais, mais y a un truc qui ne colle pas. Mais quoi ? J'ai les réponses à mes questions de départ, mais il y a vraiment un je ne sais quoi qui me chiffonne. Command & Conquer a en tout cas bien changé, et des Guerres du Tiberium (2007), terriblement classique et terriblement efficace, il ne reste que la substantifique moelle. En réalité, juste un univers : Kane, le GDI, le Nod et le tibérium. Ce Command & Conquer 4 est vraiment déroutant. Je suis sur le cul. La mouche a dû piquer fort. Tellement fort que tous mes interlocuteurs ont la même réponse à la bouche au sujet de ce bouleversement historique. Soyons fous, je vous donne celle de Jim Vessella, le producteur en charge du gameplay : « On a voulu changer la formule pour séduire une audience plus large, avec un jeu plus >>>

« Command & Conquer 4 ne ressemble absolument pas à ses aînés au niveau de la prise en main. »



RENDEZ-NOUS LE TIBÉRIUM !
La décision de mettre du tibérium dans le jeu a été prise très tard dans le développement puisque c'est suite à un Community Event avec des testeurs, déçus de ne plus pouvoir récolter la précieuse ressource, que les équipes californiennes ont décidé de faire une place à la fameuse substance.



accessible et une progression plus motivante. Le tout en prenant soin de ne pas décevoir les fans qui auront beaucoup à faire et à voir: un scénario abouti, une vraie profondeur stratégique, mais aussi de la souplesse, du challenge… » Sam Bass, designer en chef, est prompt à renchérir : « On a tout pensé pour développer un STR accessible, avec lequel n'importe qui peut se faire plaisir, immédiatement mais aussi sur la durée. » Soit. Derrière ces belles paroles, on embraye illico par une partie en 5 contre 5, Nod contre GDI. Avec une louche XXL de prétention, je leur dis que je m'y connais en STR et que je ne fais que ça depuis dix ans. Sauf que Command & Conquer 4 ne ressemble absolument pas à ses aînés au niveau de la prise en main. Alors je fais ce que je peux, je produis en masse sans trop regarder les unités (beaucoup étaient déjà présentes sur Les Guerres du Tiberium), j'aide à droite et à gauche et ô merci dieu des noobs, mon PC crashe ! Lamentable mais salvateur. Mes interlocuteurs me regardent avec un petit sourire et lancent un bon vieux « c'est énorme, ce jeu ». Personnellement, je me garderai pour le moment d'employer le terme énorme. On sent un potentiel, de bonnes idées aussi, mais franchement rien n'est fait. Le monsieur, toujours, nous explique que les équipes d'EALA se sont livrées à une véritable introspection. Table rase du passé. Tout a été mis à plat : le balancement, la narration, la progression, le système de récompenses… Sam Bass (qui en est à son

septième STR) nous raconte alors comment chacune des idées clés a alors germé dans les cervelles. Et sur quoi ils ont travaillé pour rendre leur titre le plus accessible possible. Il est vrai qu'élément par élément, Command & Conquer 4 jeu apparaît comme simple à comprendre et à appréhender. Dans la pratique, un peu moins. Pour dire vrai, il y avait comme un hiatus entre le discours de ces messieurs et ce qui m'a été montré. Ce que j'ai vu moi, c'est un jeu nerveux, avec pléthore d'unités, des améliorations en pagaille, des points à contrôler, du tibérium à récolter… On est très loin de la prise en main d'un World in Conflict (avec lequel mes interlocuteurs n'ont cessé de comparer leur titre). Il y a bien les traditionnelles cinématiques à base d'acteurs et de décors bien kitchs (excellentes, soit dit en passant) mais ça paraît un peu juste pour convaincre le tout-venant. Et si, après tout, Command & Conquer 4 était un vrai jeu de gamer?

« Command & Conquer 4 est un patchwork de divers éléments vus ici et là, mais assemblés de manière originale, inédite. »

Si on analyse les mécaniques de jeu une par une, pratiquement tout a été vu et utilisé ailleurs: le concept de base mobile (le VCM de Command & Conquer 3 s'en rapproche), la nécessité de contrôler divers secteurs sur la carte pour se développer (Company of Heroes, Dawn of War), la mutualisation des efforts avec ses partenaires (World in Conflict)… Command & Conquer 4 est un patchwork de divers éléments vus ici et là, mais assemblés de manière originale, inédite. Command & Conquer 4 doit être résumé, me dit-on, par les quatre « C »: Conclusion, Classes, Carrière et Crawler. La Conclusion concerne le scénario. De cette histoire débutée en 1995, il devrait enfin y avoir un dénouement. J'emploie le conditionnel car sur cet aspect-là, je peux difficilement m'étendre. On n'a pas voulu me « spoiler » paraît-il. Concernant les Classes, on parle ici du Crawler (deux « C » pour le prix d'un, promo du jour). Le Crawler, est en quelque sorte votre quartier général. C'est une structure mobile, qui arbore au choix (en début de partie) un de ces trois visages: offensif, défensif et support. Chacun a ses spécificités, ses unités, ses améliorations, ses avantages et ses inconvénients… Sans réinventer la poudre, le concept se tient et prend tout son sens en équipe, en se dispatchant les rôles. Jean-Michel va jouer défensif et sécuriser les zones importantes de la carte, Jean-Baptiste (dit JB) va jouer offensif et rusher comme un gros renard pendant que Jean-Christophe, en tant que support, suivra au plus près les unités de JB pour les soigner et les booster. Le quatrième C, pour Carrière, signifie que toute action effectuée dans le jeu, à n'importe quel moment et dans n'importe quel mode, débloquera quelque chose: une unité, une amélioration, etc. On retrouve ici la notion de récompense pour le temps passé à jouer, comme sur Dawn of War II. >>>



La plupart des unités ont été redesignées. C'est que comme vous et moi, elles vieillissent, ces petites !

LE KITCH EST MORT, VIVE LE KITCH !

Qu'est-ce que serait la série Command & Conquer sans ses scénarios dignes des meilleurs soaps ? Je vous le demande !

C'est un peu tout le temps la même rengaine, la même réponse : « On ne peut pas parler du scénario pour ne pas spoiler ». Mais alors, comment je fais moi pour dire à mes lecteurs si ça tient la route votre truc ? Ben tu te débrouilles, mon coco ! Et tu n'hésites pas à poser la question toutes les dix minutes, histoire de les faire parler. C'est Sam Bass, designer en chef, qui a d'ailleurs vivement participé au sujet, qui tire le premier : « Notre histoire se déroule après les épisodes de la Fureur de Kane. Le tibérium a ravagé la planète, et la ravage encore, quand Kane, apôtre du Nod, se présente au GDI avec une soi-disant solution miracle. Le hic, c'est que les deux factions historiquement rivales vont devoir travailler main dans la main pour s'en sortir. En 2077 donc, le monde va mieux… et les vieilles rancœurs peuvent ressurgir. De part et d'autres des deux camps, des voix s'élèvent contre le pacte secret passé entre Kane et le GDI. Surtout, tout le monde se demande pourquoi Kane a choisi d'aider le GDI, et ce qu'il veut en retour ?









1

QUID DES GRAPHISMES ?

ATTENTION LES YEUX

1 Moteur propriétaire. On ne change pas un moteur qui gagne, celui de C&C 3.

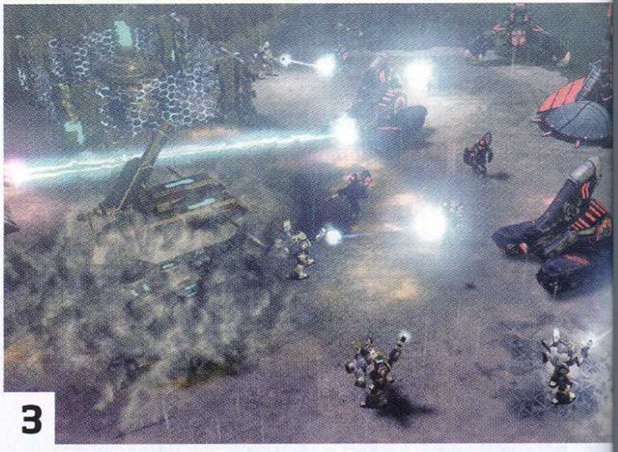
2 Petites configs O.K. Tout le monde pourra profiter de C&C 4, qui devrait tourner sur des machines moyen de gamme.

3 Feu d'artifice. Rayons lasers en pagaille, explosions à foison, C&C 4 en met plein la vue de ce côté-là .

4 Aurait pu mieux faire. Niveau textures en revanche, C&C 4 fait déjà un peu vieillot. Un C&C 3.5 pour le coup. Dommage.



2



3



4

››› **Concrètement, pour remporter la victoire, il faut capturer et tenir des secteurs précis sur la carte,** qui vont de surcroît permettre de produire les troupes. La partie construction, elle, se résume à rien, puisque tout, absolument tout sort de la bouche métallique de votre Crawler. Même credo pour le développement économique qui se résume à la récolte ponctuelle (mais indispensable) de cristaux de tibérium sur le champ de bataille, qui eux serviront à améliorer vos unités. Un peu bizarre ce tibérium qui flotte sur le champ de bataille en passant… Mais bref, bien que les mécaniques et les conditions de victoire aient changé, Command & Conquer 4 conserve toute la nervosité qui a fait la réussite de son précédent (rappelons que Les Guerres du Tiberium a été joué dans les compétitions électroniques). Le côté jeu en équipe en 5 contre 5 et la persistance de la progression servent également mon idée que cet opus reste un STR exigeant. Je reviens donc à ma question de tout à l'heure : Command & Conquer 4 est-il un jeu de gamer? Ben, là, comme ça, moi je vous dis oui. Maintenant, y a quand même toujours ce truc qui

> « Bien que les conditions de victoire aient changé, Command & Conquer 4 conserve toute la nervosité qui a fait la réussite du précédent épisode. »

m'embête, cette impression que la mayonnaise a du mal à prendre. Je félicite sincèrement les équipes de EALA d'avoir voulu changer, d'avoir pris des risques pour ne pas nous sortir une énième fois la même soupe, mais il faut bien prendre conscience que le jeu peut décevoir, ou pire, se planter. Pas auprès des fans, qui de toute façon veulent découvrir le fin mot de l'histoire. Ni auprès d'un public non initié, ou peu initié au genre, qui ne va pas courir en masse à partir de 9H31 le jour de la sortie pour se procurer un exemplaire. Mais plutôt au niveau des joueurs habitués de STR, comme vous et moi, qui cherchent avant tout une nouvelle expérience de jeu. Pour le moment, Command & Conquer 4 apparaît trop brouillon, comme si les développeurs avaient voulu mettre toutes leurs bonnes idées de ces dix dernières années dans ce dernier et ultime épisode. Vous voyez un peu le truc? Je me garderai bien de vous asséner un verdict (je n'ai pas assez joué pour ça), retenez juste qu'à trois mois de la sortie, Command & Conquer 4 a encore tout à prouver.

SUNDIN

INTERVIEW

SAM BASS, *Designer en chef*

UN AMOUREUX DE LA STRATÉGIE

« Si toutes les productions se ressemblent, si ça manque de variété, le genre va tomber en désuétude. »



JOYSTICK : **Peux-tu te présenter à nos lecteurs, Sam ?**
Sam Bass : Oui. Je travaille dans le jeu vidéo depuis 1995. Command & Conquer 4 est mon septième jeu de stratégie. J'ai été accueilli par Electronic Arts Los Angeles depuis un petit bout de temps déjà. J'ai œuvré sur La Terre du Milieu 2, sur Command & Conquer 3 et son extension, La Fureur de Kane, et maintenant sur Command & Conquer 4, où je m'occupe de plein de choses, dont notamment du scénario.

JOYSTICK : **Pourquoi, alors que Command & Conquer est une série connue pour ses mécaniques très classiques, avez-vous décidé de tout bouleverser ?**
S.B. : On ne voulait surtout pas tomber dans le Command & Conquer 3.5 – ce qui aurait été assez facile d'ailleurs. Il y a eu beaucoup de réflexion en amont. On peut être perplexe dans un premier temps, car ça change, mais Command & Conquer 4 a de la profondeur, des choses à nous faire découvrir. Les premiers feedbacks ont été très intéressants.

JOYSTICK : **Donc tu penses vraiment que les fans de la saga vont être satisfaits ?**
S.B. : J'espère qu'ils le seront, qu'ils vont s'amuser. On a tenté quelque chose en tout cas, on ne pourra pas nous reprocher de ne pas avoir essayé.

JOYSTICK : **Parlons un peu du STR en général. Depuis le premier Command & Conquer, soit une quinzaine d'années, beaucoup disent que le genre a peu ou pas évolué. Qu'en penses-tu ?**
S.B. : D'une certaine manière, ce n'est pas tout à fait faux. Ce n'est pas la variété qui va tuer le STR, c'est sûr. On reste sur les mêmes schémas (exploration, construction, production), sur les mêmes relations entre unités (pierre, papier, ciseaux)… C'est justement ce sur quoi on a réfléchi au départ du projet. On a vraiment voulu innover.

JOYSTICK : **Alors comment tu expliques que la plupart des joueurs de STR attendent StarCraft II, qui sera un STR vieille école par excellence ?**
S.B. : Si le STR est encore un genre phare, c'est bien entendu que son modèle est solide, que ses mécaniques fonctionnent et plaisent. La comparaison avec le First Person Shooter, qui se trouve un peu dans la même situation, est valable. Pour revenir sur StarCraft II, le jeu va être extraordinaire. Mais nous, notre optique, ce n'est pas seulement de contenter les fans, c'est aussi d'ouvrir le STR à un autre public, à des non-initiés. Il ne faut pas que le STR devienne une niche. Si toutes les productions se ressemblent, si ça manque de variété, si tu ne fais que des jeux pour les ayatollahs du genre, le genre va tomber en désuétude.

JOYSTICK : **Après une année assez calme, 2010 promet d'être une grande cuvée pour le STR avec R.U.S.E., Supreme Commander 2 ou StarCraft II, vous n'avez pas un peu peur ?**
A.S. : J'espère que Command & Conquer 4 saura trouver sa place et son public. C'est en tout cas bon signe que de gros éditeurs participent à ces projets. C'est que le STR plaît. Plus il y a de gens qui jouent aux STR, mieux c'est.

NEWS



CHRONIQUE 26
DLC, ou la joie de payer pour du contenu que nous aurions eu gratuitement avant la Xbox 360...

Opinion

PAR DEATH POTE

À chacun sa chance...

Bon, au moment où vous lirez ces lignes, nous serons quasiment au mois de février mais à l'instant où je les écris, nous sommes encore début janvier. Du coup, les grosses annonces doivent attendre que les éditeurs, développeurs et autres acteurs du marché du jeu vidéo finissent de digérer les tonnes de caviar et les hectolitres de champagne que nous leur avons offert en achetant les titres de fin d'année. Alors, inutile de lire les pages qui suivent ? Pas si sûr puisque quand les gros éditeurs se taisent, les petits en profitent pour annoncer leurs projets. Il y en a donc pour tous les goûts avec du jeu de stratégie, de la course, du FPS et même du jeu de combat japonais en 2D. Le plus étonnant, c'est que c'est peut-être un de ces petits titres qui sera le plus prometteur du lot. Mais le principal avec les news, c'est d'apprendre de nouveau trucs même, ou surtout, lorsqu'elles sont débiles au possible.





StarCraft II : Wings of Liberty ■ Un bonus bienvenu

Blizzard cède à la pression des fans !

On peut reprocher beaucoup de choses à Blizzard : son goût pour l'argent (mais n'est-ce pas un peu le cas de tous les êtres humains), la longueur de ses développements, ses prises de décisions unilatérales ou encore le fait de scinder StarCraft II en trois jeux... Mais il faut tout de même reconnaître que l'éditeur/développeur américain sait aussi brosser son public dans le sens du poil. Ainsi, tels les pères Noël de millions de joueurs, les Californiens viennent d'annoncer que le premier volet de StarCraft II (Wings of Liberty) proposera la campagne Terran (ça, on le savait déjà), les trois races en multi (c'était également connu depuis longtemps) mais aussi – roulements de tambour – une mini-campagne Protoss. Alors qu'on aurait pu s'attendre aux Zergs, l'une des races les plus appréciées des joueurs, ce sont finalement ces elfes futuristes et méta-bourrins qui feront une trop courte apparition en guest-stars. Trop courte, car de l'aveu de Blizzard, cette campagne sera bien plus courte que celle des Terrans et ne devrait pas permettre de se familiariser avec l'ensemble des unités de la race. Il n'empêche que l'on ne peut que saluer l'initiative du studio qui donne une raison de plus d'attendre Wings of Liberty. Espérons seulement que l'annonce de cette mini-campagne Protoss n'ait pas été faite pour préparer les joueurs à une mauvaise nouvelle comme un Battle.net payant, le report du jeu à 2011, une apparition d'Anna Montana en tant que chef incontesté des forces Terrans ou une quelconque hérésie destinée à rameuter encore plus de joueurs... Mais ça, il faudra attendre d'avoir le jeu en main pour l'affirmer, ce qui ne devrait pas arriver avant longtemps puisque la bêta ouverte – qui traditionnellement annonce la sortie prochaine du jeu – n'a toujours pas commencé, ni même été annoncée.

> StarCraft II : Wings of Liberty proposera une mini-campagne Protoss.



POUR OU CONTRE 24
Et si le PC devenait une Xbox comme les autres, les joueurs y gagneraient-ils au change ?



REPORTAGE 32
Rencontre avec des Japonais fous qui remettent les jeux de combat 2D au goût du jour.



JEUX INDÉ 42
Notre sélection du meilleur de la production indépendante de ce mois. Attention : petites merveilles à l'horizon.

Festival du jeu indé ■ Hardcore attitude

Suivez le guide

Qui sera le grand vainqueur de l'Independant Games Festival 2010 **www.igf.com** en mars 2010 ? Même si nous avons notre petite idée, nul ne le sait vraiment. Ce que l'on connaît, en revanche, ce sont les noms des finalistes dans les différentes catégories. Sans vous les détailler complètement, retenez que pour le « Seumas McNally Grand Prize » (la plus haute distinction) s'affrontent Rocketbirds : Revolution !, Trauma, Monaco, Joe Danger et l'excellent Super Meat Boy. Oui, celui-là même dont nous vous avions parlé il y a quelques mois dans ces mêmes news. Tout comme nous avions déjà évoqué des nominés d'autres catégories comme Limbo, Closure, Enviro-Bear 2000 ou encore Heroes of Newerth vu que nos super-détecteurs ne laissent passer aucun jeu indé de qualité. Que voulez-vous, c'est ça, la grande classe.



Tiens, il me rappelle quelqu'un ce gars, ça ne serait pas Tuttle par hasard ?

America's Army ■ Chair à canon

Aimer sa patrie, ça n'a pas de prix

Trente millions de dollars, c'est une somme. C'est d'ailleurs celle investie par l'armée américaine pour son ultra-propagandiste America's Army. Si vous trouvez que cela fait beaucoup d'argent, rappelez-vous que ces curieux personnages sont capables d'en dépenser mille fois plus pour s'acheter de gros joujoux meurtriers. Engins dans lesquels ils se feront une joie de mettre les crédules recrutés grâce à leur jeu afin de les envoyer mourir de peur (ou mourir tout court) aux quatre coins de la planète.



BRÈVES

Jeu de troll

Aux États-Unis, les vols de consoles auraient augmenté de plus de 285 % depuis 2007. Ce ne sont pas moins de 42 000 machines qui auraient changé de propriétaire en toute illégalité ces derniers mois. On peut supposer que les malotrus affectés par l'impitoyable « Red Ring of Death » de leur Xbox 360 se sentent un peu obligés d'aller en piquer une dans la minute.



Def Leppard : The Game

C'est officiel, Def Leppard, l'un des groupes de Glam-Rock les plus emblématiques et donc l'un des plus insipides, aura droit à son jeu vidéo. Si la première idée qui vient à l'esprit est un jeu musical, Primary Wave qui s'occupe de gérer les droits du groupe annonce un jeu « atypique ». Qui sait, il s'agira peut-être de les aider à faire de la bonne musique...



Et de deux

Après L'Île du Dr. Ned, Gearbox vient d'annoncer Mad Moxxi's Underdome Riot, le deuxième DLC pour Borderlands. Ce DLC devrait proposer un peu plus que de simples affrontements en arène mais rien n'est moins certain. Quoi qu'il en soit, le principal c'est qu'il y ait un max de nouveaux loots über.



L'impression de vitesse qui se dégage du jeu est fabuleuse.

Split Second ■ Disney joue les fous du volant

À lire dans la seconde

Comment faire lorsqu'on s'appelle Disney mais que l'on veut toucher un public un peu plus âgé que les fans de Lilo & Stich ou plus masculin que les groupies de la fée clochette ? Hé bien, on recrute des cadors de l'industrie (Warren Spector en tête) et on leur demande de développer des titres originaux et adultes. Si le Mickey du sieur Spector ne verra pas le jour sur PC, il n'en est pas de même pour Split Second. Ce jeu de course, qui déclencha chez Yavin une poussée d'urticaire relayée par tous les magazines scientifiques, est pourtant l'un des jeux de course arcade les plus prometteurs de l'année. Plus que ses qualités graphiques et l'impression de vitesse qui se dégagent du jeu, c'est bien la richesse de son gameplay qui convainc. De nombreux éléments du décor peuvent être détruits pour couper la route à ses adversaires, créer des raccourcis… Chaque attaque a un niveau et déclenchera des événements plus ou moins importants, allant de l'explosion d'un véhicule concurrent à l'effondrement d'une cheminée d'usine. Le tout est d'autant plus spectaculaire que Split Second bénéficie d'un moteur physique qui relègue celui de Red Faction Guerilla à la préhistoire de la destructibilité.

> « Un des jeux les plus prometteurs de l'année »

LE COLLECTOR

Convaincu de laideur

Il y a certains secrets qui, pour le bien de tous, devraient le rester. C'est par exemple le cas du contenu de l'édition collector de Splinter Cell Conviction. Alors oui, la BO, c'est cool. Des items in-game (a priori pour le multi) aussi. Quant à cette figurine sculptée par des Chinois aveugles… eh bien c'est Sam Fisher ! Si, si, je vous assure, ses night goggles se trouvent à ses pieds.



BRÈVES

Dans les Arkanes

Après la mise en stand by de leur FPS « The Crossing », on se faisait du mouron pour les Français d'Arkane Studios. Apparemment tout va bien, le développeur bosse d'arrache-pied sur un nouveau projet ambitieux dont on ne sait absolument rien si ce n'est qu'il aurait déjà un éditeur.



SIIIII

Pour être certain que de petits malins ne tentent pas de voler quelques plumes à sa poule aux œufs d'or, Nintendo a déposé les marques Bii, Cii, Oii, Yii et Zii. En revanche, rien pour ce qui est de Zizi, Pipi… qui pourtant collent mieux avec les jeux disponibles sur Wii.



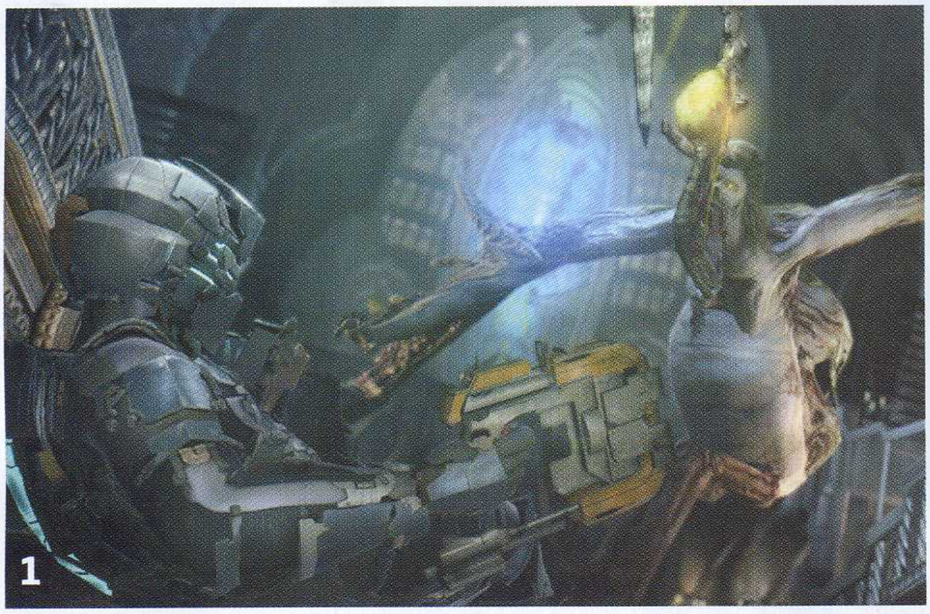
Boum, headshot !

Le combo clavier / souris peut-il être remplacé ? C'est du moins ce que pensent les créateurs de ce périphérique en forme de fusil mitrailleur capable de projeter l'image du jeu sur un mur tout en permettant de la déplacer pour simuler les changements d'orientation. Une idée qui va dans le mur ?





Pourrez-vous surpasser Napoléon ?
NAPOLEON
TOTAL WAR™
SORTIE FIN FÉVRIER
www.totalwar.com/napoleon
16
www.pegi.info
www.totalwar.com
recommandé par
Historia
Runs great on
© SEGA. The CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, NAPOLEON: TOTAL WAR and the TOTAL WAR logo are trademarks or registered trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft. Tous droits réservés.
SEGA
www.sega.fr
Games for Windows

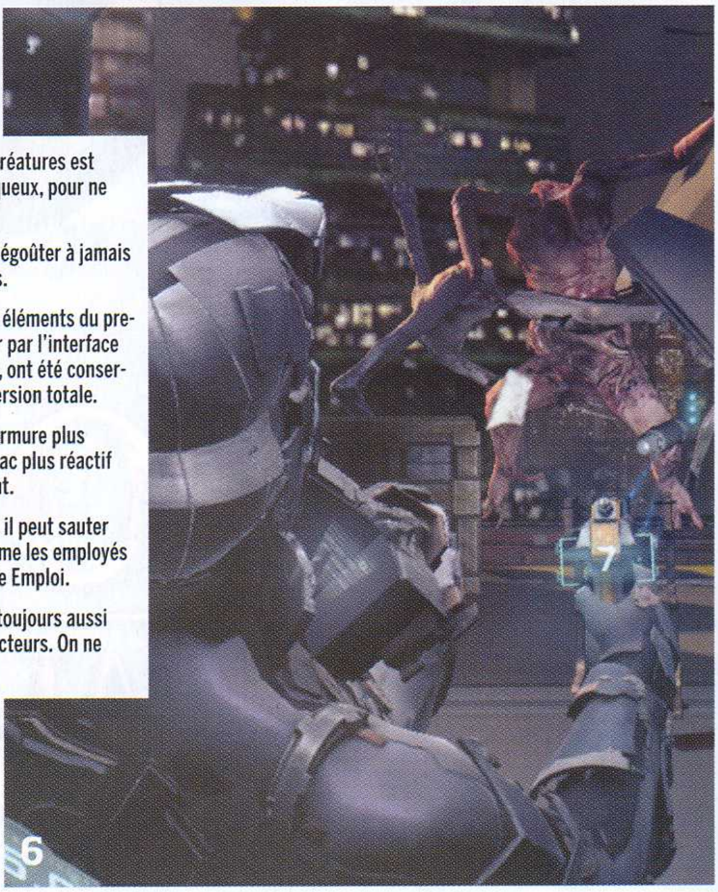












1 - Le design des créatures est toujours aussi visqueux, pour ne pas dire à gerber !

2 - De quoi vous dégoûter à jamais d'avoir des enfants.

3 - Les principaux éléments du premier, à commencer par l'interface épurée et virtuelle, ont été conservés pour une immersion totale.

4 - Une nouvelle armure plus légère qui rend Isaac plus réactif mais pas forcément.

5 - Et maintenant, il peut sauter par la fenêtre comme les employés d'Orange et de Pôle Emploi.

6 - Les boss sont toujours aussi énormes et destructeurs. On ne s'en plaindra pas.

Dead Space 2 ■ On reprend les mêmes mais en plus speed

Gears of Space...

Au XXIe siècle, la qualité d'un jeu est souvent inversement proportionnelle à ses ventes. Une théorie totalement empirique qu'Electronic Arts a vérifiée l'année dernière avec Dead Space. Des notes mirobolantes et « seulement » un tout petit million d'exemplaires. Du coup, pour le second volet, l'éditeur américain a revu sa copie pour toucher un plus large public. L'action devrait donc prendre le pas sur l'exploration, un mode multijoueur (au moins coopératif) fera son apparition, et le marketing autour du jeu sera plus poussé. Ce qui, en revanche, ne devrait pas changer c'est l'ambiance poisseuse et oppressante. Des changements que l'équipe annonce comme le fruit d'une introspection et non d'une dérive aux impératifs du marketing. Il serait dommage que Dead Space 2 perde ce qui avait valu à son aîné des critiques dithyrambiques. D'autant qu'il n'est pas certains que les ventes soient, cette fois, au rendez-vous.


LE MEILLEUR
FILM D'ACTION 2010
ULTIMATE
GAME
LA NOUVELLE BOMBE DES CRÉATEURS
DE HYPER TENSION
2 ÉDITIONS SURPUISSANTES :
ÉDITION DVD
+ suppléments
+ la copie numérique du film pour PC offerte*
ÉDITION BLU-RAY
+ 4H de suppléments inédits en HD
+ la version nomade du film pour iPhone et iPod Touch
+ la copie numérique du film pour PC offerte*
GERARD BUTLER
Disponible en Blu-ray et en VOD** exclusivement sur TF1 VISION
Également chez votre marchand de journaux
metro
eurotv
LIONSGATE
LAKESHORE ENTERTAINMENT
LAKESHORE RECORDS
TF1 VIDEO



BABE DU MOIS

GINETTE, L'ELFETTE

Regardez cet air épanoui, ce sourire de jeune mariée prête à grimper à pieds joints sur l'autel du bonheur... Voilà ce qu'il se passe quand on commence l'aventure avec une elfe roturière ou qu'on se laisse tenter par les premiers DLC payants. D'un rapport qualité/prix totalement indécent, il vous ferait presque regretter d'avoir craqué pour le dernier titre de Bioware. Heureusement, l'arrivée des premiers mods pour Dragon Age Origins vous fera oublier ses premiers pas douloureux dans l'aventure. Parmi les créations amateurs, quelques-unes se révéleront totalement indispensables comme celle qui vous offre un coffre de stockage dans votre campement. À découvrir sur **www.rpgfrance.com**

Global Agenda ■ Les équipes vont devoir être à l'heure

UN CALENDRIER ENFIN CLAIR

Pourquoi revenir sur Global Agenda, ce FPS multi dans la veine des Tribes ? Eh bien parce que ses développeurs ont enfin annoncé une date de sortie : février 2010 au pays de l'Oncle Sam. Pour l'Europe, on n'en sait rien et, quelque part, on s'en fiche puisqu'il devrait être disponible sur Steam et sur les autres plateformes de téléchargement. Et si vous faites partie des quelques impatients qui le précommanderont (on se demande bien pourquoi), vous pourrez réserver le nom de votre clan… la chance !



BRÈVES

Steam : The monopole

D'après Brad Wardell, dirigeant d'Impulse et Stardock, Steam détiendrait près de 70 % du marché de la vente dématérialisée de jeux vidéo. Un quasi-monopole qui pourrait bien, un jour, se retourner contre les éditeurs et les joueurs...



Justice, justice...

Comme on ne peut pas gagner à tous les coups, Bethesda vient de perdre le procès intenté contre Interplay à qui la société reprochait de vendre les « vieux » Fallout sur les plateformes de téléchargement. Ce qui devrait permettre de financer le MMO Fallout, officiellement en développement.

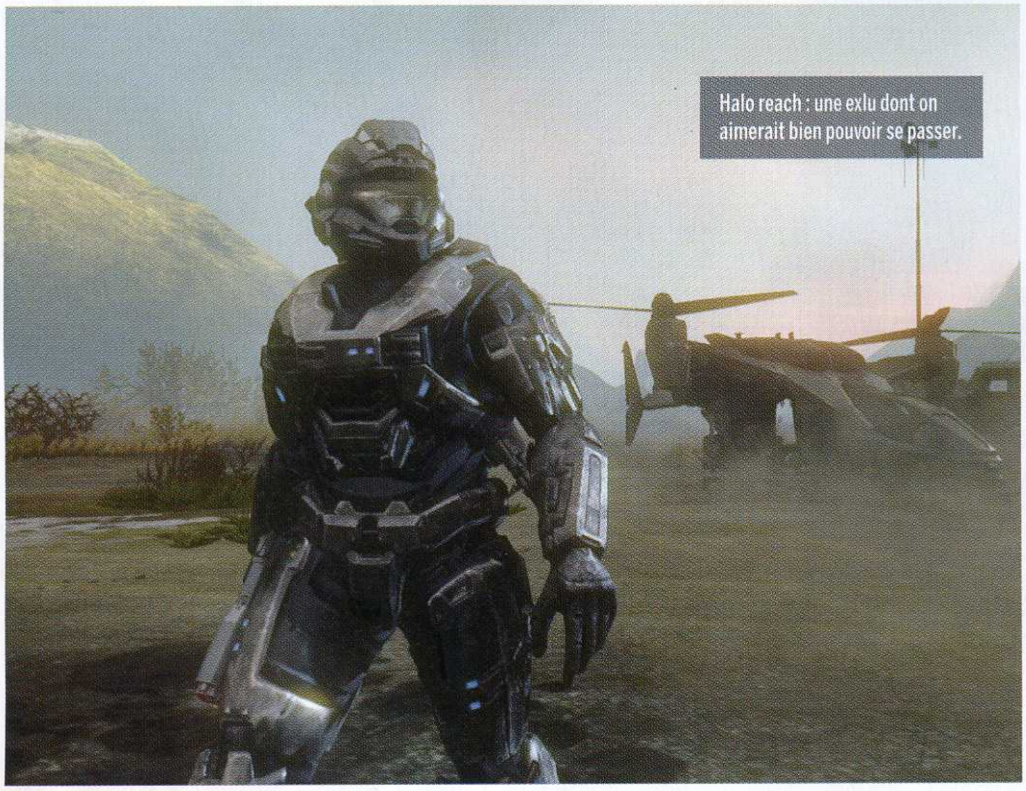


Rage au ventre

Bethesda, qui avait acheté Id Software en juin 2009, vient de racheter les droits d'édition de Rage à Electronic Arts. Un abandon dicté par la volonté de se consacrer à ses propres titres gamers ou pour investir un peu plus sur le casual ?




msi™
Windows®. La vie sans limites. MSI recommande Windows.
Maintenant avec Windows® 7. Simplifiez votre PC.
GT740
Core i7 recherche joueur hardcore
msi
Linkin joue sur G series by msi
- Linkin -
1er du classement Cyberleagues
http://fr.msi.com
La puissance graphique à toute épreuve !
· Processeur Intel® Core™i7 - 720QM avec la technologie sans fil Intel®
· Windows® 7 Home Premium Authentique
· Carte graphique Nvidia Geforce GTS 250M DDR3 1Go dédiés
· 4 Go DDR3 1066
· Ecran 17" WSXGA 1680 x 1050
· 4 haut-parleurs + 1 Subwoofer HD certifié Dolby®
· Disque dur de 500 Go
· Design en aluminium brossé
· Technologie exclusive msi Turbo Drive Engine
· Sortie HDMI
· Port E-SATA
· Batterie 9 cellules
· Jeu Tomb Raider Underworld, sac à dos et souris gamer offerts
intel CORE i7 inside™
Exigez Intel Inside®
http://fr.msi.com
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core, Core Inside et Core i7 Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement



Halo reach : une exlu dont on aimerait bien pouvoir se passer.

POUR OU CONTRE ?

Le PC, une Xbox comme les autres

Entre la multiplication des jeux multi-plateformes, Games for Windows live et la casualisation de titres typiquement PC, jouons-nous sur une console de luxe ?

POUR

Bon, bien que ça me fasse mal au cœur de l'admettre, les consoles ont tout de même de sacrées exclusivités. Bayonetta, Super Street Fighter 4, Halo Reach, DJ Heros, Final Fantasy XIII… autant de titres qui donnent une furieuse envie de prendre un paddle (ou une platine) entre les mains. Et encore, il ne s'agit là que des titres les plus évidents car la liste pourrait s'allonger quasiment à l'infini ! D'autant que, techniquement, rien ne nous empêcherait de profiter de ces jeux sans avoir à acheter de matériel. En fait, il suffirait que Microsoft sorte un module software pour Windows 7 (ou Vista) pour que nous puissions lancer des titres Xbox directement sur PC. Ainsi, les studios n'auraient plus à s'en faire pour les versions PC et pourraient, enfin, produire à nouveau des titres spécialement pensés pour un clavier et une souris.

DEATH POTE

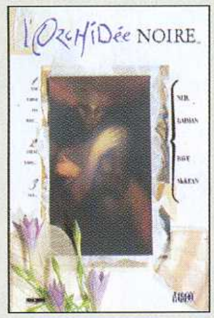
CONTRE

Déjà, précisons que le PC ne sert pas uniquement à jouer. Une évidence ? Assurément. Mais qui contribue à marquer durablement sa différence. Comparer un PC à une console, c'est un peu comme comparer un cure-dent à un couteau suisse. Et même pas. Le PC est plutôt « autre » chose, un objet personnel et personnalisable. Mon PC est mon PC. Ta Xbox, c'est aussi ma Xbox. Plus prosaïquement, les possibilités, les outils et les services du PC sont pour le moment à des années lumière de ceux sur consoles. Au niveau du jeu, le PC reste aussi la seule machine où tout le monde peut développer et diffuser ses créations sans aucune contrainte. Il y a donc une certaine idée de liberté dans le PC, totalement absente des consoles puisque Sony, Nintendo et Crosoft y font la pluie et le beau temps. Le PC est le bastion du jeu libre. Tout ce que peut faire une Xbox, il peut le faire à la puissance 10 !

SUNDIN

BD

Œuvre culte



Depuis plusieurs années L'Orchidée Noire, l'une des œuvres emblématiques du duo Neil Gaiman / Dave Mc Kean, n'était plus disponible à la vente. N'était, car depuis quelques semaines vous pouvez trouver cette excellente BD chez tous les bons libraires. Pour l'occasion, les trois volumes de l'édition originale ont été regroupés dans un seul et même volume, ce qui vous permettra de dévorer cette fantastique histoire d'une traite. Et si votre petite amie tombe dessus, vous passerez pour être bien plus délicat que vous ne l'êtes.

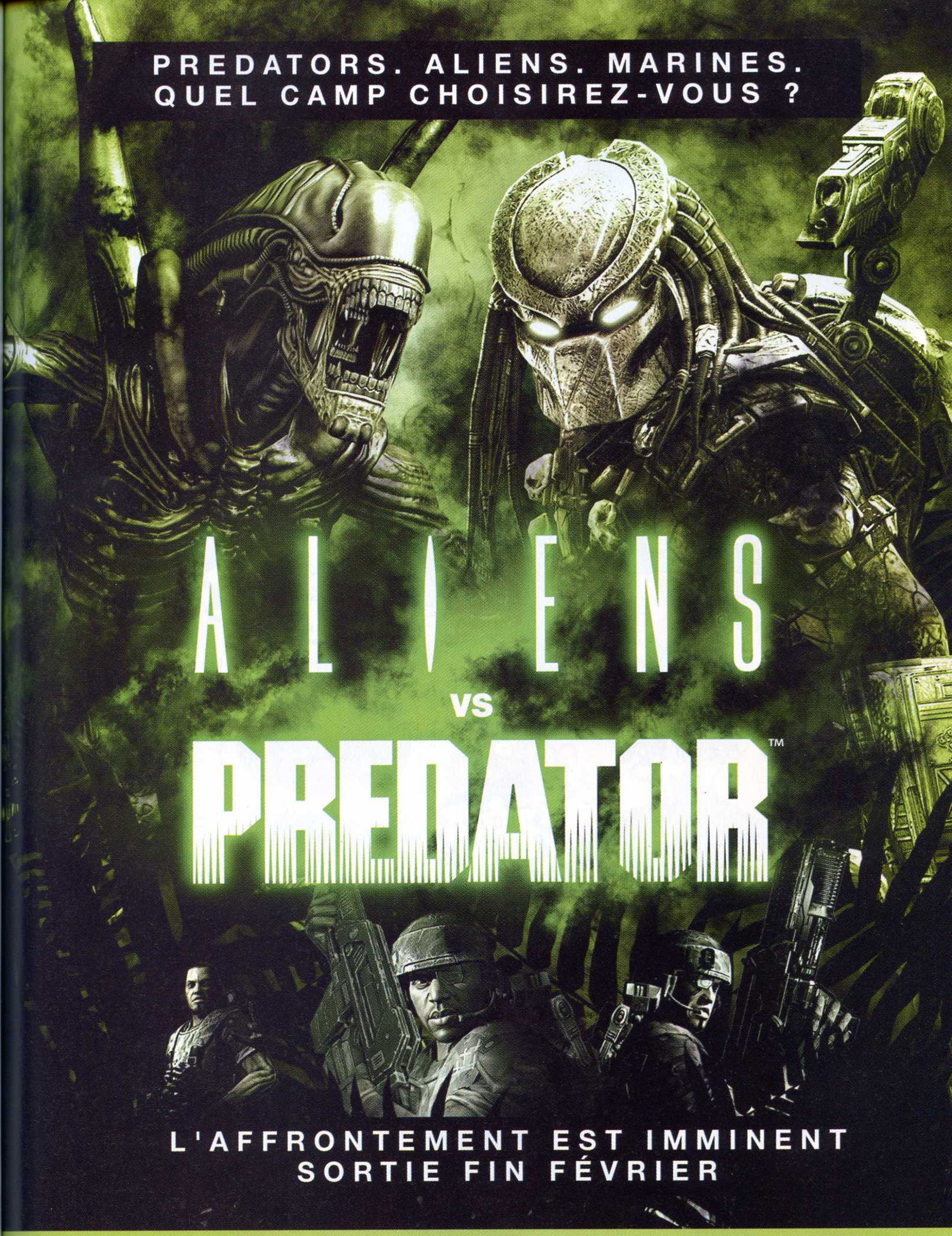
L'Orchidée Noire (Ed. VERTIGO)

Œuvre cul-cul



Bon, ce n'est pas à vous que je vais apprendre tout le bien que nous pensons de Starcraft. En revanche, c'est loin d'être le cas de ses différentes adaptations en BD. Ce volume, intitulé Starcraft, ne devrait pas déroger à la règle. Alors, pour être honnête, nous ne l'avons pas lu mais le simple fait de ne pas l'avoir reçu à la rédaction laisse présager le pire. Alors, si vous craquez, n'hésitez pas à nous faire part de votre impression car nous, nous allons encore attendre avant de l'acheter.

Starcraft (Ed. FUSION COMICS)



WWW.FACEBOOK.COM/ALIENS-VS-PREDATOR

18
www.pegi.info

Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology ©2010 Rebellion®. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft. Tous droits réservés.

SEGA
www.sega.fr


Téléchange piaf 0,5€
Téléchange nuage 1€
GROUMF
arbre 3€
Téléchange aventure 10€
Bill Gates 1€
Téléchange homme-tomate méchant 2€
Flingue 4€
GRAOU !
tire-bouchon 1€
LAPINOU KAWAÏ 2€
Caillou 2€
mini-jeux 10€
Eau 8€
Download Fleur 1€
Extra-life 3€
Klub

Sur internet, les DLC n'ont pas la cote et les forumeurs font vite l'amalgame joueur = vache à lait.

OÙ SONT MES ADD-ON ?

ARNAQUE, DÉCADENCE ET DLC

Ola aventurier ! Un horrible mutant vient de dévaliser le laboratoire de la firme Pootron Inc. Ces prototypes d'armes sont trop puissants pour que nous les laissions entre de mauvaises pattes ! Tu pourrais entrer là-dedans et lui faire bouffer ses pieds ? D'accord ? Génial ! Tu n'as plus qu'à me donner 10 euros et je t'ouvre la porte !



PAR LUCKY

Partisan du moindre effort devant l'Éternel, je vais vous enfoncer quelques portes ouvertes. Le PCiste ne respecte rien ni personne. Qu'on songe seulement à toucher à ses jeux ou à sa bourse, et la seconde suivante, il faut envoyer la maréchaussée essuyer des jets de pierres, sous peine de voir Paris partir en fumée. C'est un fait, le pur joueur PC râle pour un oui, pour un non et répand son dérisoire mal de vivre sur tout l'internet ; j'en suis. Il y a peu, tandis que je jouais paisiblement à l'excellent Dragon Age, un PNJ croise ma route. Il y a un problème, paraît-il, dans l'ancienne forteresse des Gardes des Ombres. En tant que membre de l'ordre en question, il pique à vif ma curiosité. Le Monsieur déblatère trois plombes, me raconte tout sur le lieu en question de la vie de son chien à l'invasion des morts vivants. À chaque détail sinistre, je sens monter dans mon bide une rage sourde, comme une furieuse envie de venger le sang par le sang. Et là… BAM ! La cruelle vérité éclate au grand jour : pour accomplir cette mission qu'on me vend depuis un quart d'heure, je dois passer à la caisse là, tout de suite, directement depuis mon jeu. Le souffle épique qui m'a lentement embrasé phrase après phrase retombe en un instant : les DLC, je commence à en avoir marre.

VACHES À LAIT

Avec deux DLC présents en boutique le jour de sa sortie, Dragon Age se pose en sinistre précurseur du Downloadable Content abusif. Ce contenu « additionnel » était prêt le jour J. Même si, au final, il est médiocre, en achetant l'édition « normale » du jeu, j'ai l'impression de m'être clairement fait arnaquer. À bien y regarder, désormais le moindre développeur nous vante les mérite de ses DLC avant même la sortie de son jeu. Mais quelque temps auparavant, je jouais à Fallout 3. D'Anchorage à Mohership Zeta, j'ai acheté chaque DLC. Aujourd'hui, je me retrouve avec quoi ? Le jeu d'origine et une pléthore de pièces rapportées à l'intérêt discutable ; en fait juste cinq mini-scénarios, mais « pléthore » donne du poids à mon accusation. Cela a-t-il relancé l'intérêt du jeu ? Très peu, voire pas du tout, cependant, je suis passé cinq fois à la caisse. Et là, le regard dans le vague, je regrette comme un vieux con le temps des add-on.

VCI : VIEUX CON INSIDE©

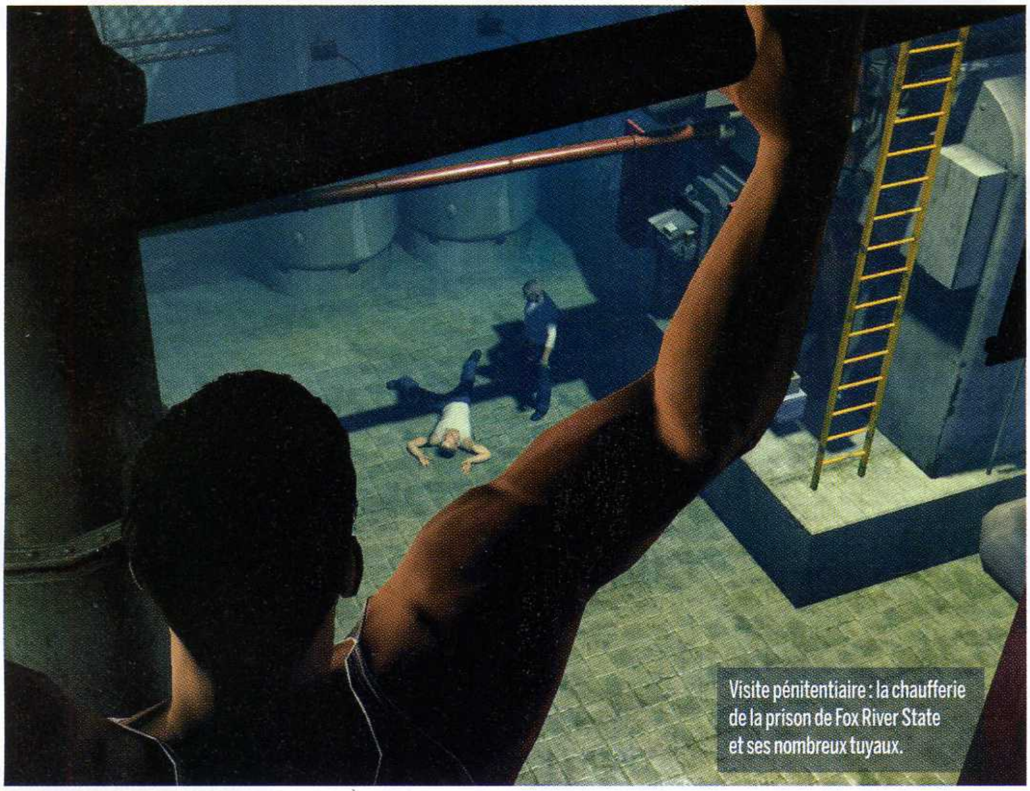
Souvenez-vous de Brood War. Il ne changeait pas le gameplay de StarCraft, n'était pas particulièrement riche en contenu, mais le peu qu'il faisait a changé à jamais la manière d'appréhender l'aspect stratégique du jeu. Dans un autre style, Immortal Throne a merveilleusement relancé Titan Quest, avec une nouvelle campagne très travaillée, très bien intégrée au scénario de base… Quand je me souviens de TQ, ce quatrième acte est indissociable de mes souvenirs. Alors que franchement, de Fallout 3, je n'ai en mémoire que la campagne originale. Et pourtant ! J'ai déboursé 30 euros pour un inoubliable add-on de Titan Quest et 50 euros pour Fallout 3. Ventre saint gris ! Tant de pognon gaspillé pour rien ! Attention, je ne suis pas là pour vous rabâcher que le contenu additionnel c'était mieux avant et que le DLC est une vaste arnaque montée de toutes pièces par Microsoft, Sony et la mafia cubaine, mais je constate qu'aujourd'hui, avec la mode du tout dématérialisé, un nouveau problème vient de faire surface : les développeurs ne se creusent même plus la soupière pour faire du pognon. Le jeu de base s'est vendu ? Ben, il ne reste qu'à vendre un skin armure pour cheval à 2 euros (Oblivion), des fringues pour tel ou tel perso, etc. De loin en loin, j'ai l'impression que le DLC nous conduit à un appauvrissement du suivi des jeux.

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ DEMAIN

En effet, je ne sais pas si c'est la parano qui me fait voir le mal partout, mais tout comme les communistes convaincus, les update gratuites me semblent de plus en plus rares. Pourtant, l'histoire du jeu PC peut s'enorgueillir de millions de lignes de codes offertes à titre gracieux par des développeurs aimants. Je pourrai chercher une raison à tout ça, fustiger en place publique les consoles à disques durs, les fans qui surconsomment et la horde de moutons boutonneux qui claquent, sans compter, le pognon de papa pour des DLC médiocres, inconscients du mal qu'ils font à l'industrie du jeu. Ou même tenter une ultime bravade en gueulant un « DLC ! DTC ! » usé jusqu'à la corde… Mais non. Ce serait injuste envers les développeurs de bons Downloadable Contents. En fait, je suis juste déçu, et même surpris d'être déçu. Comment n'ai-je pas vu arriver ça ? Et la prochaine étape, c'est quoi ? Le jeu en kit comme un repas au MacDo ? Ah ben flûte. Ironie du sort, alors que je vous vante le Brood War de StarCraft, je réalise que StarCraft II est déjà prévu en trois stand alone. Pfff… Le DLC, y en a marre.

UN DLC ? C'EST QUOI ?

Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension pour un jeu téléchargeable directement sur internet, et presque toujours payante.



Visite pénitentiaire : la chaufferie de la prison de Fox River State et ses nombreux tuyaux.

Prison Break ■ Votre mission : évitez le jeu

J'ai pas le teeeeeeemps

Sois béni, Sundin. Si tu n'avais pas décidé de me refiler la présentation de Prison Break comme on se débarrasse d'un poisson pourri, sous prétexte de partir à Los Angeles jouer à Command & Conquer 4, je serais passé à côté de ce petit bijou. Basé sur l'histoire de la première saison, ce merveilleux soft nous permet d'incarner le très raide Tom Paxton, un agent bodybuildé en marcel blanc infiltré dans le pénitencier de Fox River State. Et tu sais ce que notre icône gay est censée y faire dans sa prison ? Plein de choses ! Il peut marcher, sauter, courir, et même se battre avec un impressionnant panel d'au moins trois mouvements (rholala c'est l'orgie) ! Et encore, je ne te parle même pas des séquences d'infiltration dans des entrepôts sans garde et bien sûr des QTE à foison, la marque des studios bourrés d'imagination. Non franchement merci Sundin, j'ai adoré passer mon après-midi là-bas entre la climatisation qui couine et cette adaptation honnête mais sans grand intérêt. D'ailleurs, j'ai envie de te marquer ma reconnaissance, laisse-moi juste le temps d'enfiler mon poing américain.

> « Un impressionnant panel d'au moins trois mouvements. »

Faits divers ■

Braquage à la lyonnaise



Dans la famille Métiers à risques, je voudrais : le transporteur Exapaq ! En effet, le 17 décembre 2009, le camion transportant les versions tests de Mass Effect 2 s'est fait braquer devant les locaux d'Electronic Arts France. On pourrait penser qu'il s'agissait de joueurs impatients de continuer l'aventure de Sheppard mais, en réalité, il semblerait que les voleurs en voulaient à des bijoux embarqués dans le même camion. L'histoire ne dit pas ce que les malfaiteurs ont pu faire des précieuses galettes mais certains pirates rêveraient de mettre la main dessus. Heureusement pour nous (et pour vous), il ne s'agissait que des versions Xbox 360…

LIVRES

Rune, rune… Forrest !

La littérature d'heroïc fantasy est l'un des genres le plus sclérosés. Entre les repompes éhontées du Seigneur des anneaux et les déclinaisons plus ou moins foireuses de Conan le Barbare, il est rare de lire un ouvrage un tant soit peu original. C'est heureusement le cas de l'Homme Rune, écrit par Peter V. Brett qui vous fera découvrir un monde où les démons viennent chaque nuit semer la désolation. Si le scénario part d'un postulat assez classique, il est servi par une écriture agréable et des personnages attachants.



L'Homme Rune : le cycle des démons T1 *(Ed. Milady)*

Plus tard, je serai un héros



Un livre pour enfants dans Joystick ? Death Pote aurait-il définitivement pété les plombs après le énième caprice de Calzilla, son fils ? Non, c'est que Ku et Kai, 2 vrais héros est l'un des premiers livres pour enfants entièrement réalisés par un artiste japonais, entre autres responsable du design de Gitaroo Man (sur PlaySation). Un livre que vous pourrez lire à votre enfant avant de le coucher. Ou alors gardez-le précieusement dans votre bibliothèque pour prouver au monde entier que le jeu vidéo ne mène pas forcément à l'asile…

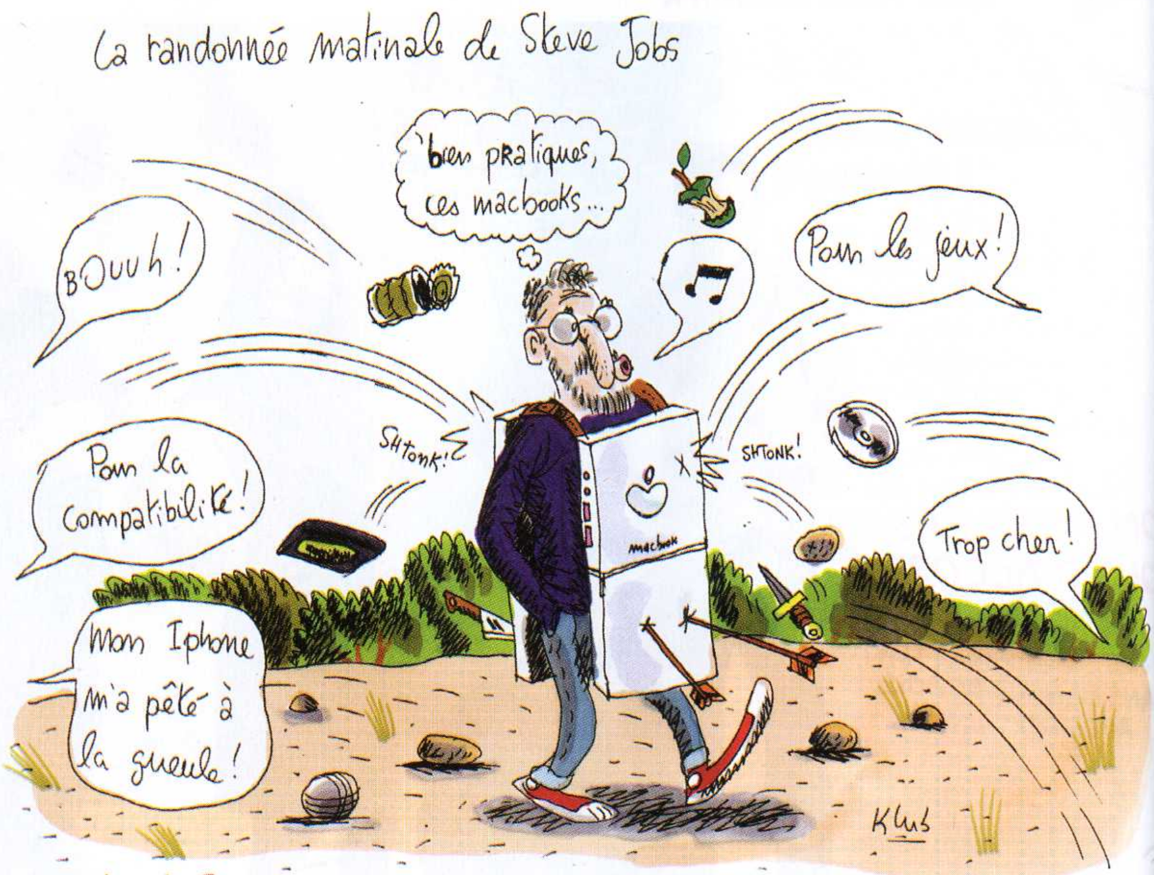
Ku et Kai, 2 vrais héros

(Ed. Imho)


JVN.COM
Jeux Vidéo Network
REPORTAGES EXCLUSIFS !
MIKA LE CHASSEUR DE SCOOPS DE JVN.COM
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD...
LES SPÉCIALISTES DU JEU VIDÉO DÉBATTENT SANS LANGUE DE BOIS AVEC BERTRAND
DES ASTUCES 100% VÉRIFIÉES
AVEC MANU TOUT PROBLÈME A SA SOLUTION
JVN.COM
LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO
"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

T'es un Mac ? Évite la police !

Certains policiers confondraient-ils Mac et macros ? C'est ce que l'on pourrait croire après la mésaventure arrivée à une touriste américaine à son arrivée à l'aéroport de Tel Aviv. Après avoir passé plusieurs heures à répondre aux questions d'un jeune officier, elle entendit « Ne vous inquiétez pas si vous entendez des tirs, nos services sont à l'action… ». Le « paquet », c'était son Mac Book. La mauvaise nouvelle, c'est qu'après avoir reçu trois balles, son ordinateur est inutilisable. La bonne, c'est qu'aucune des balles n'a réussi à traverser la machine. Apple peut donc se reconvertir dans la fabrication de gilets pare-balles ?



Bourso-raman

Face à des actionnaires un peu tracassés par une situation financière de Take-Two en demi-teinte, son président Strauss Zelnick s'est voulu rassurant en insistant bien sur le fait qu'il n'est pas nécessaire que « Grand Theft Auto devienne une franchise annuelle ». Ce qui, si vous me permettez, reste une fort jolie manière d'envoyer bouler un tas d'angoissés du portefeuille manifestement prêts à nous ruiner une des meilleures licences de l'histoire du jeu vidéo pour s'acheter de nouvelles piscines.



Syndrome Bonaldi

Dans la série « C'est inutile, il faut donc le faire », voici Team Fortress 2D ! Comme son nom l'indique, ce jeu est un portage 2D du fabuleux TF2 de Valve. Mais la ressemblance ne saute pas vraiment aux yeux. Si les classes et modes de jeu sont les mêmes, le gameplay est à la fois plus simple et plus exigeant. A priori, il « suffit » de viser au curseur de souris pour toucher un adversaire… Mais bordel ! Que ça va vite ! Que c'est dur ! Les curieux peuvent télécharger le dernier client sur
Site : www.TF2D.proboards.com

Petite faim

D'après Monsieur Lu, deux petits Écoliers (les biscuits, hein ! pas les enfants qui courent dans les rues en braillant et demandent plein de cadeaux au Père Noël) représenteraient l'équivalent nutritionnel d'un verre de lait et d'une pomme. À l'heure où je vous parle, Kracou et Lucky viennent donc de s'enfiler 9 verres de lait et 9 pommes en l'espace de 5 minutes. Ça méritait bien une news, non ?

Un jour ou l'autre

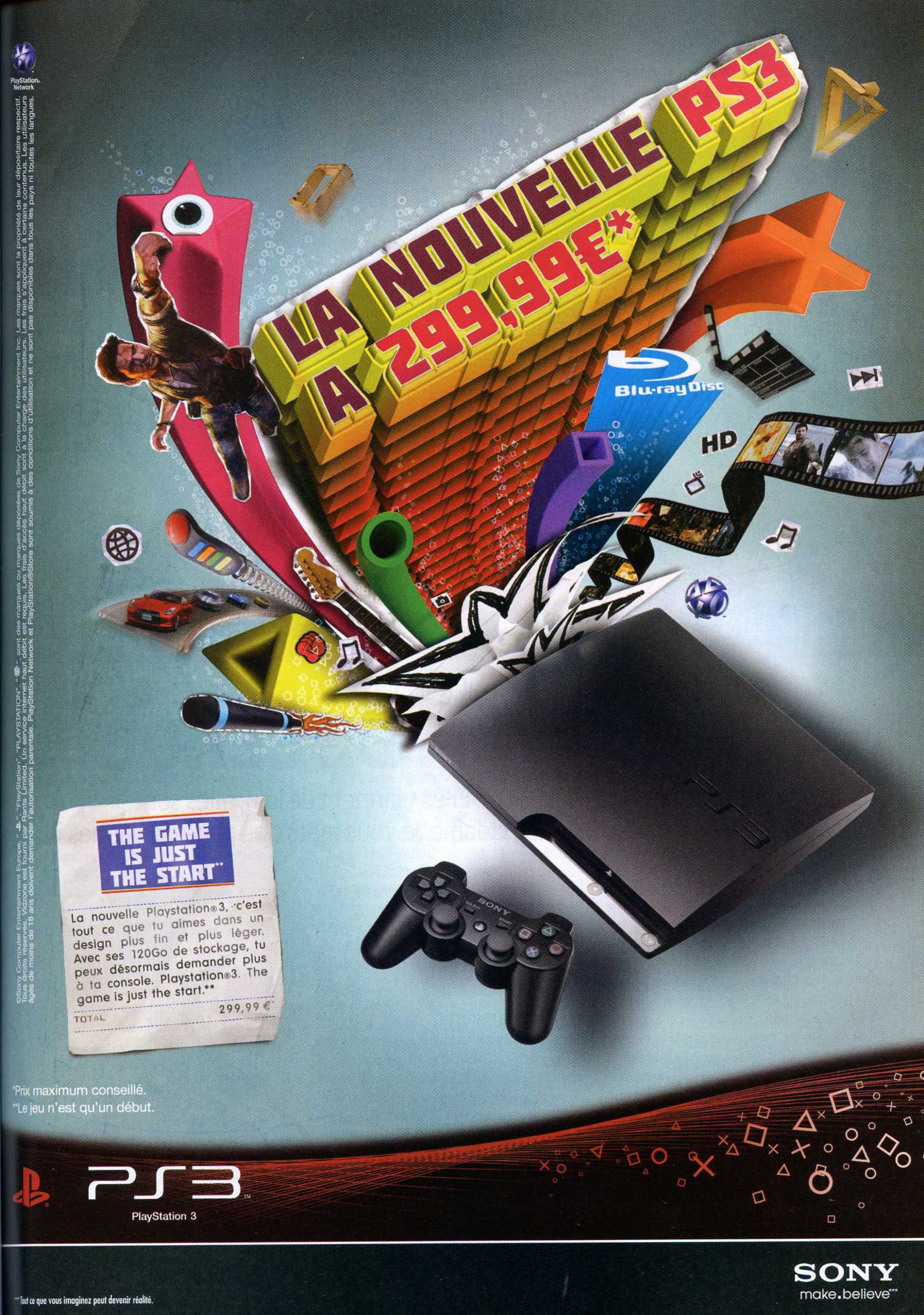
Nos amis les vieux ont beau prétendre que le temps passe vite, six ans, c'est long. Surtout quand ces 2 190 jours ont été passés à attendre Black Mesa Source, le (supposé) fabuleux mod amateur censé remettre le premier Half-Life au goût du jour. Ceux qui l'attendaient pour fin 2009 devront patienter jusqu'à courant 2010. Une information que vous prendrez avec les pincettes de rigueur, c'est-à-dire de la taille d'un porte-avions nucléaire.





Agenda

Vous n'avez rien de prévu du 18 au 22 août 2010, vous comptiez vous ennuyer comme un rat mort sur une plage de sable fin ? Pas de bol, vous n'en ferez rien et foncerez à Cologne, en Allemagne. De cette manière, vous irez joyeusement vous péter les yeux sur des écrans à la Gamescom, renouvelée après le gros succès de l'an passé (plus de 200 000 visiteurs). Vous pourrez ainsi jouer à un tas de jeux en exclu mais aussi vous empiffrer de gastronomie pour geek, à savoir de la purée, des saucisses…



LA NOUVELLE PS3
A 299,99€*
Blu-ray Disc
HD
THE GAME IS JUST THE START**
La nouvelle Playstation®3, c'est tout ce que tu aimes dans un design plus fin et plus léger. Avec ses 120Go de stockage, tu peux désormais demander plus à ta console. Playstation®3. The game is just the start.**
TOTAL 299,99 €
*Prix maximum conseillé.
**Le jeu n'est qu'un début.
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe***
***Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.



L'héritier de la série Guilty Gear, maintenant sur vos machines de bourgeois !

Ce petit homme dispose du soutien de cette étrange poupée rose.

Blazblue : Calamity Trigger ■ Une main de fer dans un gant de fer

DISTRIBUTION DE CLAQUES

Des claaaques ! Qui veut des claques ? Elles viennent de loin, elles sont japonaises, mes claaaques ! Allez Madame, je vous mets une paire de claques ?

J'ai vécu, il y a peu, un de ces moments insolites où l'on ne comprend pas ce qui se passe. J'arpentais une quelconque rue parisienne sous la neige avec un de ces bons gros vents de face qui vous font regretter d'avoir coupé vos cheveux. Bref… Donc je marche, et là, un Japonais me lance un : « S'il vous plaît, venez voir notre jeu de combat ! ». Poli, je lui explique que non, ça n'est pas possible, car nous avons déjà vu passer Street Fighter IV cette année sur PC et que, du coup, nous avions sans doute atteint notre quota pour la décennie. Mais ce petit homme, dont j'ai appris plus tard qu'il se nommait Tomo Ohno, insiste. Un instant, j'ai eu envie de lui sortir un : « Mais vous faites erreur, Monsieur, il faut me laisser maintenant ! Je suis sûr qu'il est très bien votre jeu, mais allez le montrer aux gens que ça intéresse. Je sais pas… À des mags consoles, des publications d'otakus ou même à Petits Baigneurs Magazine si vous voulez, mais pas à moi ! ». Puis finalement, sans trop savoir pourquoi, je suis allé jouer à Blazblue. À première vue, nous tenons là un jeu de baston 2D tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Sachant que je m'y connais à peu près autant en jeu de combat que Paco Rabanne en divination, je vous laisse en déduire la suite.

ROUND ONE ! FIGHT !

Ce qui m'a tout de suite intrigué, et qui a été ma première question à Tomo Ohno, est : pourquoi le sortir sur PC ? « Il y a peu de jeux de ce type sur PC, et même sur ce support, les joueurs utilisent un pad. À partir du moment où Blazblue sort sur Xbox 360, il n'y avait plus grand-chose à faire pour développer une version PC et lui intégrer un crossplatform. » Que voilà une agréable réponse, mais le piratage ? « Nous avons intégré tout un tas de protections sur notre DVD. Après nous ne sommes pas dupes, elles ne tiendront pas une semaine (rires) ! Cela dit, si vous vous mettez à ne



plus rien produire par peur du piratage, vous ne ferez plus rien ! ». Admettons. Plus vraisemblablement, je pense que si Arc System Works ne craint pas les joueurs PC, c'est tout simplement que Blazblue a déjà été largement rentabilisé. Voilà plus de six mois que Japonais et Nord-Américains s'en mettent déjà plein les dents, six mois pendant lesquels les développeurs n'ont cessé de crouler sous les éloges. Autre détail et non des moindres, nos lascars sont loin d'être des bleus. Le studio Arc est déjà à l'origine de la série des Guilty Gear, autant dire qu'ils font partie de ceux qui ont donné ses lettres de noblesse au jeu de combat. Le public les a suivis tout simplement et, pour avoir eu un pad en main, je les comprends tout à fait. Il faut se rendre à l'évidence : Blazblue dépote. L'animation, aussi fluide que rapide, est soutenue par un design 2D très travaillé. « La 2D nous permet encore une liberté graphique plus grande que la 3D, affirme Tomo Ohno. Avec un sprite par exemple, il est très simple de ren-

« La 2D n'est pas qu'un choix artistique. Elle permet une plus grande souplesse. »

forcer une expression corporelle, ou de grossir légèrement un poing avant un coup critique pour lui donner plus d'impact, plus de punch. » Mais d'après notre homme, la 2D n'est pas qu'un choix artistique. Elle permet une plus grande souplesse de mouvement, ce qui constitue un atout primordial pour un jeu de combat où il est toujours bon de pouvoir initier un contre à tout moment, et non pas après que votre personnage a terminé son animation en cours. Les personnages d'ailleurs, parlons-en ! Contrairement aux versions jap ou américaine, ils sont au nombre de douze (ça vaut parfois le coup d'avoir les jeux en retard). Du chevalier blanc affublé d'une épée de trois mètres à la fille-chatte, chacun d'eux possède sa propre palette de coups, et est évidemment dessiné dans un style très nippon. De toute façon, le studio ne cherche pas à renier ses origines… au contraire ! En ouvrant les portes du crossplatform PC-Xbox, et en permettant aux joueurs d'assister aux combats en ligne de leur choix, Arc System a tout fait pour essayer de retranscrire dans Blazblue l'ambiance des salles d'arcade tokyoïtes. Cela suffira-t-il à séduire un public PC adepte du FPS ? Réponse en février 2010.

LUCKY

LES DERNIERS JEUX D'ARC SYSTEM WORKS

2010 : *Blazblue Calamity Trigger*
2009 : *Guilty Gear XX Accent Core Plus*
2008 : *Blazblue (arcade)*

INTERVIEW

TOMO OHNO

PDG de Zen United

« Nous ne sommes pas dans la recherche du combo parfait, mais plutôt du combo imprévisible. »

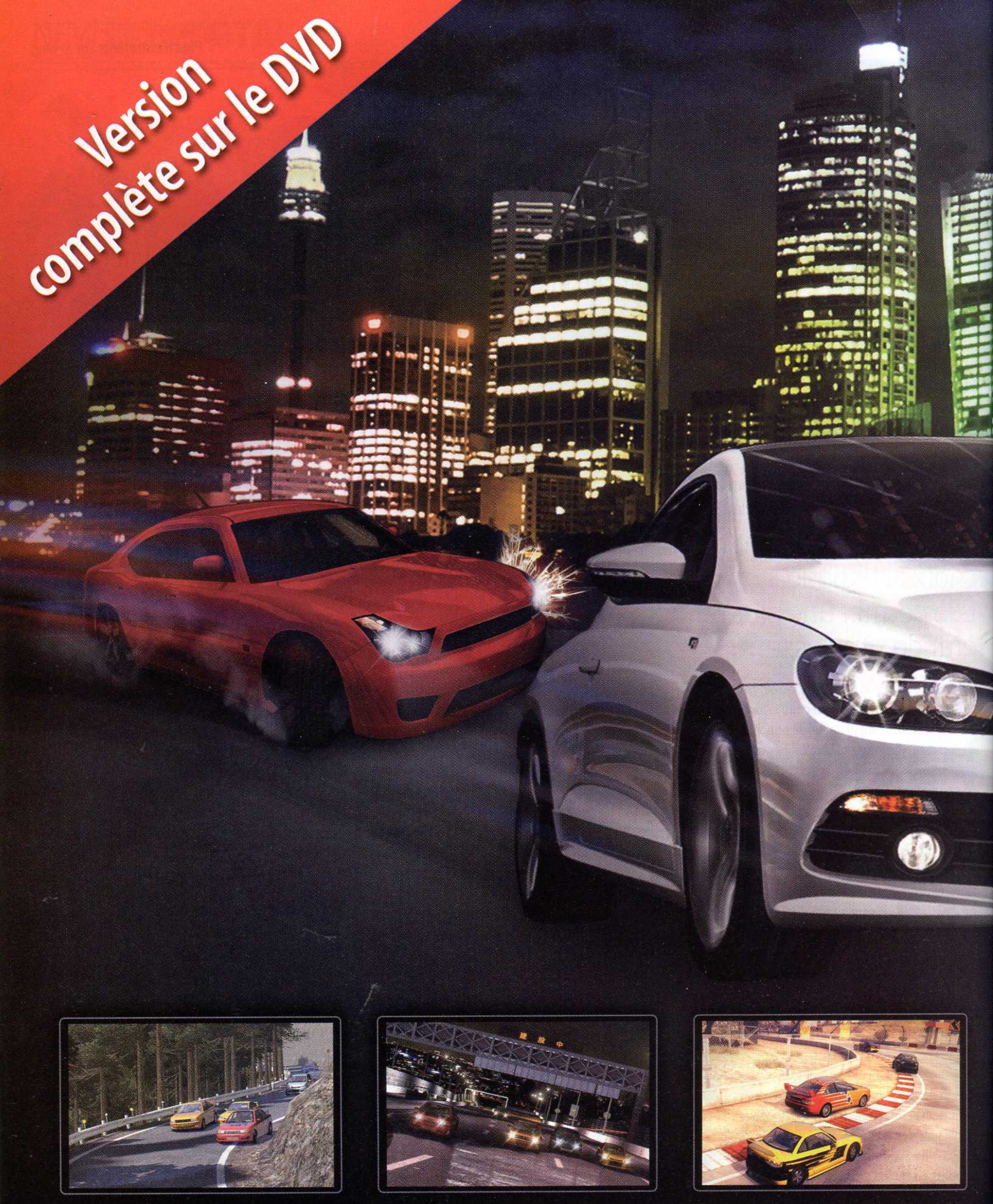


JOYSTICK : **Pourquoi trouve-t-on si peu de jeux de baston sur PC ?**
Tomo Ohno : Difficile à dire... Disons que les Japonais sont plus portés sur les softs arcade ou consoles que sur le PC, et qu'à bien y regarder, la plupart des jeux de baston sont japonais. Une préférence culturelle, non ?

JOYSTICK : **Dans ce cas, pourquoi les Japonais sont-ils si friands de jeu de baston ?**
T.O. : La raison est sans doute historique car liée au succès des salles d'arcade japonaises. En revenant de l'école, en partant au travail ou après une pause repas, de nombreux Japonais s'y arrêtent rapidement pour faire quelques duels avec leurs amis. Mais le succès de ces salles d'arcade décline, il y en a de moins en moins. Du coup, sur un lieu donné, on recroise souvent les mêmes têtes, et certains joueurs talentueux deviennent de vraies stars dans leur quartier. Les habitués connaissent leurs visages, viennent les voir combattre pour apprendre ou même pour les défier. Je pense qu'il est plus difficile de retrouver ça en salle d'arcade sur un FPS.

JOYSTICK : **Où se joue l'innovation sur ce type de jeux ? La recherche du combo parfait ?**
T.O. : Tout dépend du développeur... Certains s'essayent aux arènes de combat en trois dimensions, d'autres recherchent du côté des combats en team ou autre. Pour notre part, nous situons nos enjeux à deux niveaux : l'attachement à un personnage, autant du point de vue de son caractère (ndLucky : via le mode histoire et quelques saynètes) que de son style de jeu, et l'ouverture du gameplay, comme permettre une riposte juste avant de recevoir un coup ou pendant une animation. Nous ne sommes donc pas dans la recherche du combo parfait, mais plutôt du combo imprévisible, qui peut frapper à la dernière seconde et inverser le cours d'un combat. Mais encore une fois, les attaques spéciales et leur puissance dépendent de votre personnage. Tout ça est lié.

JOYSTICK : **Justement, les persos de Blazblue semblent tous avoir leur gameplay propre, ça n'est pas trop dur d'équilibrer tout ça ?**
T.O. : À haut niveau si, évidemment. En fait, chaque personnage avait en quelque sorte ses propres développeurs et designers. Une fois que l'aspect graphique d'un combattant était plus ou moins défini, il a fallu accomplir un vrai travail de fourmis pour s'assurer qu'il n'écrase pas ses adversaires ou, au contraire, qu'il ne soit pas ridicule. Le challenge d'équilibrage commence dès la définition des attaques de bases : a-t-il une épée ? Quelle est la portée de son coup ? Sa force ? Son champ d'attaque ? Il nous a fallu une longue année pour parvenir à mettre tout le monde à égalité. Bien entendu, il y aura toujours des joueurs pour trouver que tel ou tel personnage est trop puissant, mais il semble impossible de concevoir un modèle qui satisfasse tout le monde en tentant de proposer autant de gameplay que de combattants.



Published by gamigo AG. All Rights Reserved. © 2003-2009 Invictus Games LTD. All Rights Reserved.
Exclusive License © 2006 Gamepot Inc., All Rights Reserved.


LEVEL R
EUROPEAN CHAMPIONSHIP
LEVEL R
Découvrez de nouvelles
sensations de pilotage
avec le Scirocco!
gamigo .games
www.levelr.fr
Gamepot

Batman Arkham Asylum 2 ■ Cette fois, la chauve-souris prend l'air

Rira bien qui rira le dernier

La télé vous le répète assez souvent : tout le monde a droit à un Joker. Sauf Batman, vu qu'il est exceptionnel, il peut en avoir plusieurs. Dans les films, les jeux et autres comics, il en pleut sur sa tête des Jokers. Ce sera encore le cas avec la suite de Batman : Arkham Asylum prévue pour une date indéterminée. Aux commandes, on retrouve les bons petits gars de Rocksteady Studios qui nous proposeront cette fois une excursion mortelle dans les rues mal famées d'un Gotham City qu'on aurait tout de même plus vite fait de nettoyer à l'aide d'une bombe à neutrons qu'en appelant à la rescousse un marginal déguisé en chiroptère. En revanche, ceux qui doivent rire jaune après l'annonce de cette suite, c'est Square Enix. Après avoir pris tous les risques pour le premier (les précédents jeux Batman avaient fait des flops retentissants), la compagnie japonaise devra se contenter de regarder Warner engranger les dollars. En même temps, ça leur fera au moins un bon jeu au catalogue.


Eh oui, on a beau faire, le Joker infeste toujours et encore Gotham City.

MARCHANDISAGE

Inspecteur Gadget

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué et dispensable ? C'est ce qu'ont dû se dire les concepteurs du Gboard. Un clavier composé de raccourcis pour Gmail. Pas très utile, il l'est toujours plus qu'une Wii.
Site : www.gboard.com



Superstars V8 Racing ■

Deuxième essai

Friedrich Nietzsche nous l'avait bien dit : ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort. Et du coup, les développeurs de Milestone continuent sur leur lancée et proposeront bientôt (début 2010 si tout va bien) une suite à leur médiocre Superstars V8 Racing. Il est dit qu'on y trouvera de nouveaux circuits, des véhicules tout neufs sans prime à la casse et un mode multi digne de ce nom. Le tout sera renforcé par les conseils avisés du pilote italien Gianni Morbidelli, qui nous seront vraisemblablement plus utiles que ceux de l'illustre philosophe allemand. À suivre.



UP & DOWN

La vie est faite de hauts et de bas. Et ce constat est également valable pour les jeux vidéo, les ascenseurs et les yoyos.

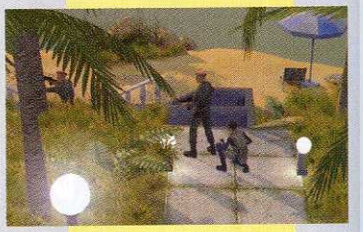
Un nouveau Ghost Recon

Ubisoft vient d'enregistrer la marque Ghost Recon Future Soldier qui pourrait être le titre (américain) du prochain volet de la série. Un épisode qui devrait faire la part belle aux gadgets futuristes (si l'on se base sur son titre).



Operation Flashpoint Dragon Rising

Après avoir nous avoir convaincu en solo, Dragon Rising prend enfin de la consistance en multi. Il peut d'ailleurs remercier le dernier DLC gratuit qui lui rajoute de nombreux modes de jeu et quelques cartes pour ceux déjà existants.



Jagged Alliance 3

Des rumeurs de plus en plus persistantes font l'état de l'arrêt du développement de Jagged Alliance 3. Ce jeu de stratégie / tactique au tour par tour devait sortir début 2010. Tout espoir n'est pas perdu, Strategy First détient toujours les droits de la licence.


JVN.COM
Jeux Vidéo Network
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
Jeux
News
Previews
Tests
Dossiers
Solutions
Astuces
Sorties
Vidéos
Communauté
Mon profil
Mon blog
Concours
Forums
Blogs
Lexique
Guide de l'acheteur
Guide des jeux
Kiosque
JVN.COM Jeux Vidéo Network
Télécharger la vidéo | Gérez votre playlist
Rechercher...
OK
A la une
Chaîne Actualités
Chaîne Tests
Chaîne Reportages
Chaîne Emissions
Chaîne Astuces
Live
Ma Playlist
Retrouvez toute l'actualité en vidéo sur votre bureau.
00:36 / 03:27
16/9
Notez cette vidéo :
Test de Street Fighter 4
Test de Ninja Blade
Test Madworld
Test de Resident Evil 5
Test de Chronicles of
JVN.COM LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO
"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

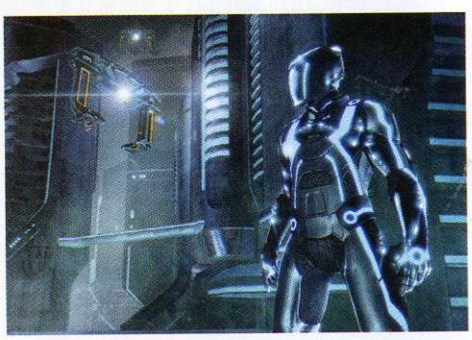
Tron Evolution

La matrice de retour

Je vous parle d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître. Un temps où Disney osait réaliser des films novateurs et dénués de tout sentimentalisme nauséeux. Les plus vieux se souviendront par exemple du Trou Noir et surtout de Tron. Ancêtre de The Matrix et du Cobaye, ce film racontait l'histoire d'un développeur de jeu vidéo enfermé dans sa propre création, rendue folle par un très vilain virus. Outre ce scénario, qui a depuis été repris par de nombreux scénaristes hollywoodiens, Tron avait également marqué les esprits par l'intégration d'images de synthèse au film « Live ». Plusieurs adaptations en jeu vidéo

> « Ancêtre de The Matrix et du Cobaye »

avaient vu le jour dont, récemment, Tron 2.0 : Killer App, sorti en 2004. Aujourd'hui, Disney entend relancer la licence avec Tron Evolution. On y retrouvera les principaux emblèmes de la licence, à savoir des graphismes épurés faisant la part belle aux couleurs flashy, des courses-poursuites en motos lumineuses et, bien évidemment, des combats aux disques. Si les « jeunes » risquent d'être surpris par l'aspect épuré et « fil-de-feresque » de l'ensemble, les autres devraient apprécier de retrouver l'ambiance si particulière de cet univers qui a bercé leur enfance. En attendant, (re)matez-vous le film.







Faits divers Quand les économies mènent en prison

NE PAS PAYER INTERNET MÈNE À GUANTANAMO

Pourquoi continuer à payer un abonnement internet quand on peut avoir un accès libre et illimité au réseau Wifi de la bibliothèque d'à-côté ? La réponse nous vient d'un internaute de Carlisle, en Pennsylvanie : parce que c'est toujours mieux que de se retrouver à Guantanamo pour suspicion d'activité terroriste. En effet, le jeune homme, soucieux d'améliorer la médiocre qualité de sa nouvelle connexion à bas coût, s'est mis en tête d'étanchéifier son routeur avec du chatterton, pour pouvoir le fixer à l'extérieur de son appartement. Manque de pot, l'objet a profité du premier coup de vent pour aller s'échouer trois étages plus bas. Je vous laisse imaginer la suite : un objet rectangulaire de fabrication artisanale, surmonté de trois antennes, et abandonné au pied d'un immeuble… Il n'en fallait pas plus pour déclencher un vent de panique dans un pays rendu légèrement paranoïaque par la menace terroriste. Quelques appels alarmistes et une opération de déminage plus tard, la police n'aura finalement pas retenu de charges contre le resquilleur. Ceci dit, je ne serais pas étonné qu'elle ait farfouillé assez loin dans l'intimité de ce jeune homme, juste pour être certaine de son innocence.

Zombie Walk

Rétro-bobo

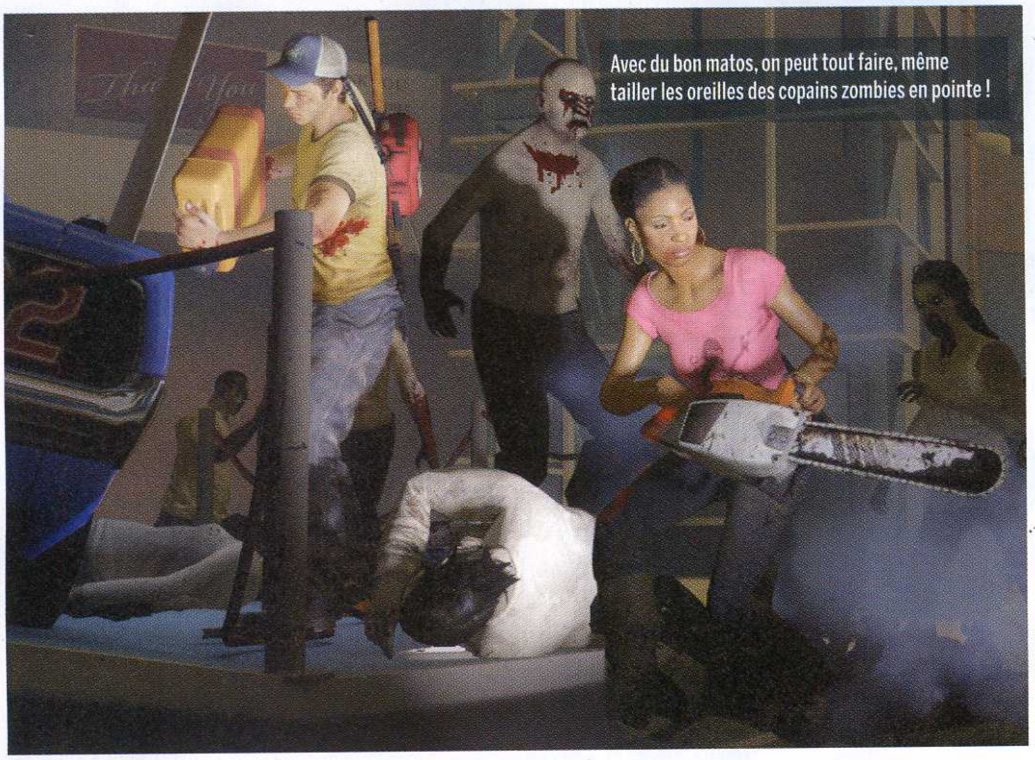
Le 4 janvier 2010, un certain Eric Ruth sortira son « demake » de Left 4 Dead. Sans aucun lien, ni avec Valve, ni avec ma maman, Nes L4D permettra de plomber zombars et boomers dans un soft 2D bien old-school, qui ressemble finalement autant à L4D que moi je ressemble à Adriana Karembeu. Mais bon… C'est gratuit, rétro, ça se joue seul ou à deux (avec un ami qui n'a pas peur des gros pixels), et la musique s'annonce complètement à côté de la plaque. Vous ne voudriez quand même pas rater ça ? Comme quoi on peut-être zombie et savoir coder un jeu…



Site : www.ericruthgames.com

EN VENTE ACTUELLEMENT




Avec du bon matos, on peut tout faire, même tailler les oreilles des copains zombies en pointe !

Left 4 Dead 2 ■ Le premier DLC annoncé

L'Union fait la force

À peine quelques semaines après la sortie de Left 4 Dead 2, Valve vient d'en annoncer le premier DLC. Intitulée The Passing, cette nouvelle campagne se situera après Dead Center et devrait, aux dires de l'éditeur, être la plus importante du jeu. Du coup, elle risque d'être également la plus chère… Un prix qui pourrait être justifié lorsqu'on voit ce qu'elle devrait apporter. Ainsi, les quatre survivants, qui avaient propulsé la licence en tête des charts l'année dernière, apparaîtront dans The Passing. Et s'il n'est pas certain qu'ils seront jouables, il y a tout de même pas mal de chances que ce soit le cas. Car, toujours d'après le communiqué de presse, The Passing apportera de nouvelles fonctionnalités, un nouveau mode coop (8 joueurs en même temps ?), de nouvelles cartes pour les modes Recolte, Survival et Versus, mais aussi un ou des nouveaux zombies non-communs et de nouvelles armes. De quoi combler de nombreux fans et définitivement faire taire les mauvaises langues qui criaient au scandale. The Passing devrait sortir au printemps. En attendant, vous n'avez qu'à lire Joystick avec attention.

> « Les quatre survivants reviennent dans le premier DLC The Passing ! »

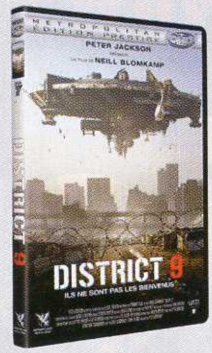
MARCHANDISAGE

Refaites votre déco

Envie d'une déco classe, originale et pourtant liée aux jeux vidéo ? Joystick, sous l'égide de Sundin et sa quête perpétuelle de l'objet design tendance, vous a trouvé de superbes mobiles. Inspirés de jeux tels que Left 4 Dead, Bioshock, Shadow of The Colossus ou Deer Hunter, ils sont entièrement réalisés à la main et disponibles pour une trentaine de dollars. Un prix pas si excessif vu l'excellence du rendu. Pour les commander :
Site : www.etsy.com/shop/saltyandsweet



LES DVD DU MOIS



Apartheid extraterrestre

Cela faisait longtemps que le cinéma ne nous avait pas gratifiés d'un film de science-fiction à la fois distrayant, impressionnant et intelligent. Car sous ses airs de film à grand spectacle à petit budget, District 9 (produit par Peter Jackson himself) est un pamphlet contre l'apartheid et toutes les formes de discrimination. Un alibi idéal pour pousser votre chère et tendre à regarder un film de SF avec quelques scènes bien gore plutôt que Sex & The City : Le Film.

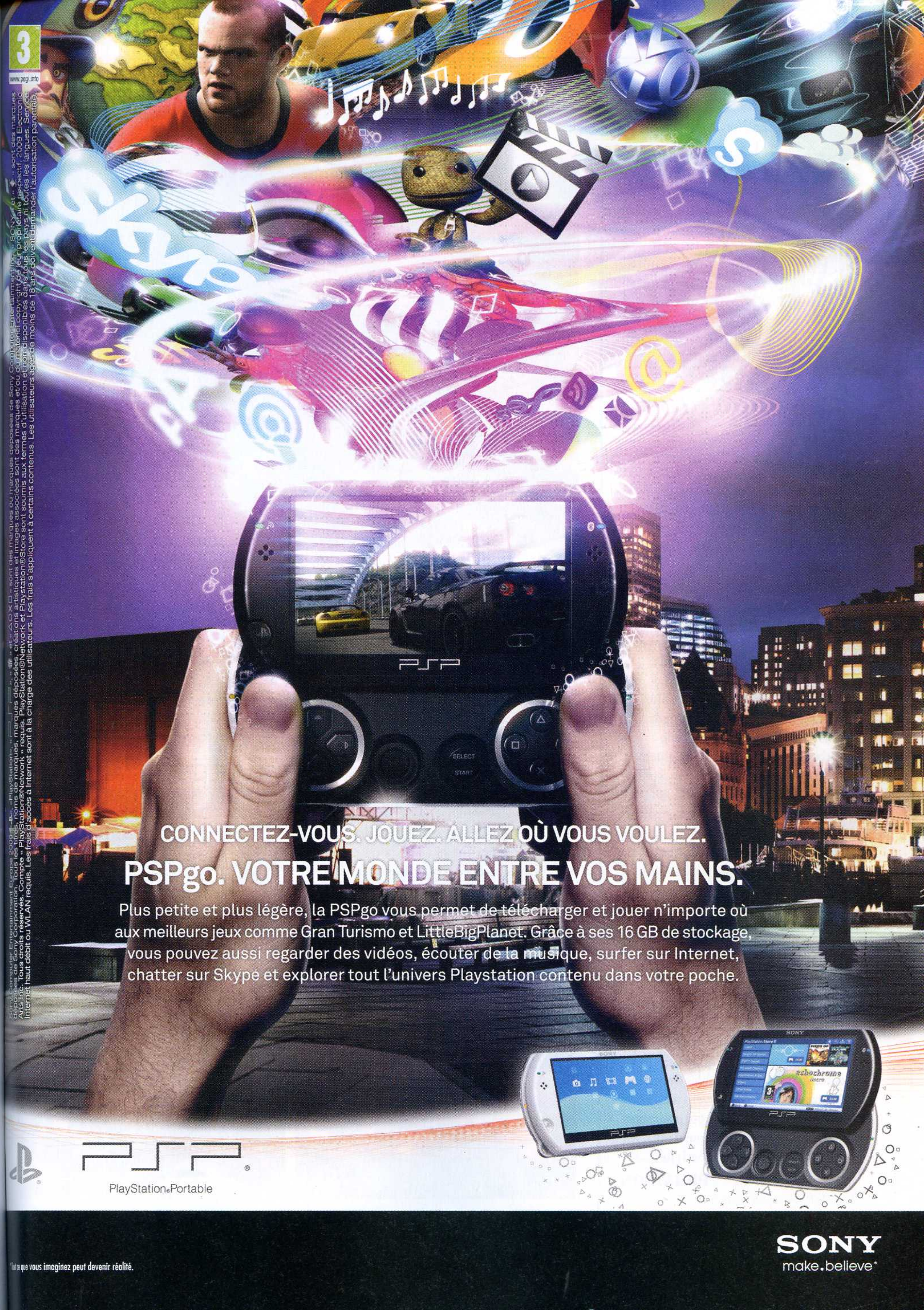
(Ed. METROPOLITAN VIDÉO)



Numéro 1… pas 9 !

Non, il ne s'agit pas de l'adaptation cinéma du Little Big Planet de Sony mais bel et bien d'une création originale du réalisateur de Wanted ! Bon, dit comme ça, vous ne devez pas être enclin à acheter le DVD de Numéro 9. Pourtant vous auriez tort ! Véritable petite perle de l'animation en 3D, Numéro 9 vous propulsera dans un univers étrange et pas franchement féerique où l'humanité a succombé à ses vieux démons… Un petit spoiler au passage : à la fin, vous souhaiterez qu'il dure 2 ou 3 ans de plus.

(Ed. M6 VIDÉO)


CONNECTEZ-VOUS. JOUEZ. ALLEZ OÙ VOUS VOULEZ.
PSPgo. VOTRE MONDE ENTRE VOS MAINS.
Plus petite et plus légère, la PSPgo vous permet de télécharger et jouer n'importe où aux meilleurs jeux comme Gran Turismo et LittleBigPlanet. Grâce à ses 16 GB de stockage, vous pouvez aussi regarder des vidéos, écouter de la musique, surfer sur Internet, chatter sur Skype et explorer tout l'univers Playstation contenu dans votre poche.
PlayStation.Portable
que vous imaginez peut devenir réalité.
SONY
make.believe

Mise en garde : Attention ce jeu peut vous faire perdre la boule !



Chacun sa route…

Le sympathique MC Solaar nous avait prévenus : les temps changent. Il y a encore quelques années, l'idée même d'écoles du jeu vidéo déclenchait des sourires polis chez les initiés bien décidés à défendre l'idée de créations complètement artisanales. Avec le temps, certaines de ces nouvelles institutions, d'abord regardées avec méfiance, ont su démontrer leur savoir-faire et même envoyer certains de leurs étudiants les plus doués bosser chez les plus grands. Ainsi, les talentueux auteurs de Narbacular Drop, issus de Digipen (aux USA,) avaient créé le concept qui nous aura offert un certain… Portal. Un titre frais, novateur, parfaitement adapté à une mise sur le marché avec l'aide des gens de chez Valve, qui ont su déceler la perle rare là où personne ne regardait auparavant. Depuis, nombreux sont ceux qui observent, avec la plus grande attention, les projets développés au sein du prestigieux établissement américain. Deux titres présents dans cette rubrique (Igneous et Dreamside Maroon) sont de ceux-là. Deux vrais concepts, bien réalisés, maîtrisés et à même de prouver que si les autodidactes sont capables de réaliser de grandes choses, souvent très originales, ceux ayant opté pour une voie plus structurée peuvent, eux aussi, faire preuve de créativité.

PAR YAVIN



Tout est (forcément) plus impressionnant en mouvement.

Igneous

Véritable obsession de nos civilisations, la vitesse fait partie intégrante de notre quotidien. Il faut toujours tout cuire plus vite, raccourcir les délais lors des voyages, sans cesse améliorer les performances de tout et n'importe quoi. Un peu comme si on cherchait à échapper à quelque chose. Dans Igneous, la problématique se présente de manière vachement moins philosophique. On y dirige une petite bouboule obligée de rouler à toute berzingue au sein d'un monde chaotique en pleine décomposition. But du jeu ? Rejoindre au plus vite la sortie de cet enfer sans se faire réduire en miettes par les éléments déchaînés. Et parce que la grande faucheuse dispose d'un humour bien à elle, il faudra supporter sa présence derrière nous mais aussi devant, sur les côtés, en haut, en bas, bref, un peu partout. Par chance la jouabilité se révèle très efficace, on avance, on tourne à gauche et à droite en fonction des événements et on saute quand c'est nécessaire. Histoire de corser un peu le truc, il est souvent nécessaire de faire tout ça en même

« But du jeu ? Rejoindre au plus vite la sortie de cet enfer. »

temps pour ne pas se retrouver fondu sous un paquet de lave. Un concept simplissime qu'il faut impérativement essayer en gardant bien en tête qu'il ne s'agit (pour l'instant) que d'un projet étudiant. Et quel projet !

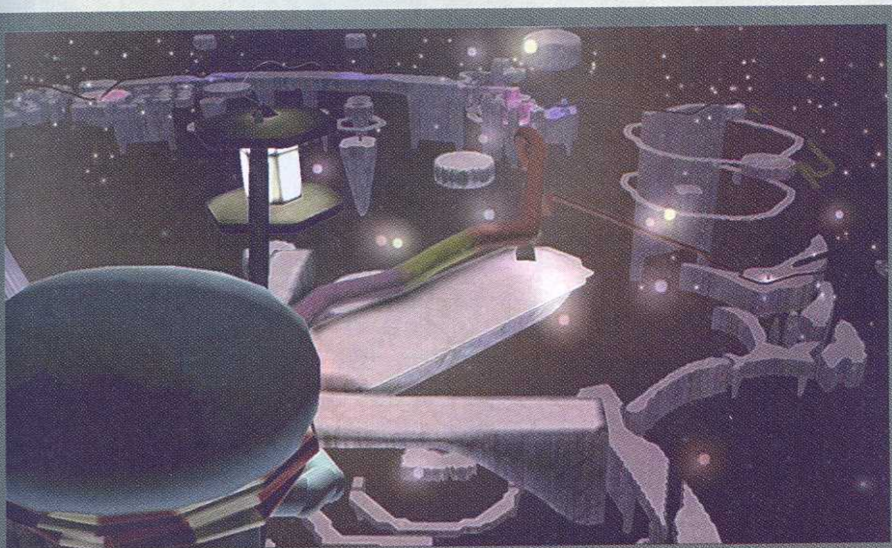
Site : www.igneousgame.com



Il faudra savoir prendre les bonnes décisions, le plus vite possible.



Votre grand-mère vous a menti. Si, il y a le feu au lac.



Explorez, collectez, trouvez des réponses !

Dreamside Maroon

Beaucoup plus zen que notre jeu du mois, Dreamside Maroon conte la belle histoire d'un petit bonhomme bien décidé à rejoindre la Lune. Perché sur une plante (!), notre sympathique héros peut faire pousser et diriger celle-ci à volonté afin de rejoindre des endroits en apparence inaccessibles. Jeu d'exploration, le titre demandera pas mal de patience afin de comprendre les logiques régissant son univers. La réalisation, toute en 3D, est très efficace et démontre un sacré sens de la perfection de la part des auteurs. Une véritable perle dont le seul vrai défaut réside dans l'impossibilité de sauvegarder en cours de partie, et c'est vraiment dommage !
Site : http://sites.google.com/site/dreamsidemaroongame/Home



Emberwind

Rien ne va plus au royaume de Grendale ! Des hordes féroces de streums moches comme des poux envahissent les lieux dans le but de le livrer à un démon pas gâté par la nature, lui non plus. Face à cette bande de déficients de la face, un seul gnome peut s'élever, le brave et bedonnant Kindle Elderwood ! Lui, au moins, se voit affublé d'une bonne bouille en plus d'une détermination hors norme à bouter les malotrus hors de chez lui. De plateforme en plateforme, le voilà lancé dans une aventure dantesque pleine d'effets de lumière et d'animations plus soignées qu'une coiffure de George Clooney quand il nous fourgue du kawa. Tout simplement séduisant.
Site : www.timetrap.se/emberwind/



Focus

Devant moi, un mur, je ne peux ni l'ouvrir, ni le détruire. Dois-je abandonner ? Non, j'active mon pouvoir de « focus », choisis l'endroit que je veux rejoindre et, m'y téléporte aussi sec. Tous les tableaux de cet excellent jeu de plateforme rivalisent d'ingéniosité autour de ce concept simple comme bonjour à appréhender et complexe comme un adieu à maîtriser.
Site : www.venbrux.com/blog/?p=107



Irukandji

Plein la gueule pour pas un rond aurait presque pu servir de slogan à ce merveilleux manic shooter hallucinogène. Les tirs pleuvent de tous les côtés dans l'unique niveau à la replay value très prononcée grâce à l'excellent système de « succès ». En revanche, il faudra quand même se délester d'un rond. Le jeu complet coûte un dollar, et le vaut.
Site : www.charliesgames.com/wordpress/?page_id=399



Defend and Defeat : Kingdoms

À mi-chemin entre la gestion à base de ressources et le tower defense, ce véritable enfant bâtard de la stratégie séduit grâce à sa belle ambiance médiévale en plus d'une accessibilité hors norme. Malheureusement trop cher (20 dollars !), vous pourrez vous contenter de la démo en attendant une baisse de prix.
Site : http://kingdoms.pigdog-games.com

Faits divers ■ Jouer peut vraiment rendre taré !

LA FEMME DE VOTRE VIE, UNE DS ?

Il y a des jours où les Japonais doivent tout de même avoir du mal à assumer leur passion pour les jeux vidéo. C'est que certains joueurs font tout leur possible pour passer pour de pauvres types coincés et sexuellement déficients ! J'en veux pour preuve l'histoire de cet otaku notoire qui s'est marié avec la belle Nene Anegasaki. Une Japonaise sensible et délicate, à la plastique parfaite mais qui a le gros désavantage (mais a priori pour son mari c'est surtout un avantage) d'être l'un des personnages du jeu de drague Love Plus (sur DS). La cérémonie, qui s'est déroulée dans la plus stricte intimité, regroupait les parents du marié et de nombreux journalistes envoyés par Sega pour couvrir cet événement historique... Depuis, le couple semble vivre la plus belle des idylles. Monsieur n'oublie jamais de recharger les batteries de sa DS et cette dernière le suit amoureusement dans ses déplacements... Ce que l'histoire ne dit pas, c'est comment Nene réagit lorsque son otaku de mari insère une autre cartouche dans sa DS ou si elle prévoit le divorce à la sortie de Love Plus 2.







Nuclear Dawn ■ Encore un prétendant à votre temps de jeu

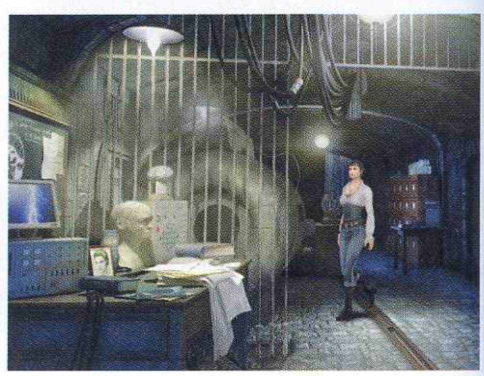
Le fils caché de Counter et de Tribes

2010 sera l'année du multi ou ne sera pas ! Voilà ce sur quoi semble s'être entendu les petits studios de développement. Ainsi Interwave, un studio hollandais, vient de lancer le premier trailer de Nuclear Dawn décrit comme un mélange de FPS et de RTS. Bon, après avoir examiné les images du jeu, il semblerait que Nuclear Dawn soit un « bête » FPS multi en équipe. Comme d'habitude, deux factions s'affrontent pour la suprématie de leur camp. D'un côté Le Consortium et de l'autre Le Peuple de L'Empire. Comme souvent, chaque classe possédera des aptitudes différentes. Et, bien évidemment, il sera possible d'utiliser des véhicules. Mais alors pourquoi parler de ce jeu qui ne semble posséder aucun atout particulier ? Simplement parce qu'on n'a jamais assez de choix quand il s'agit d'exploser des boulets sur le Net. Et qui sait, un quiproquo fera peut-être de Nuclear Dawn le nouveau phénomène du jeu en ligne. Et vous ne pourrez pas dire que nous n'en avions pas parlé.

Retard ■

C'est pas trop tôt !

Si vous lisez Joystick depuis bien avant la nouvelle formule, vous avez sûrement entendu parler de la série des Gabriel Knight, jeux d'aventure cultes imaginés par l'esprit tordu mais ô combien génial de Jane Jansen. Les fans en attendaient une suite depuis des années. Malheureusement, celle-ci n'est pas prévue dans un avenir proche. Ils pourront toujours se consoler avec Gray Matter, la nouvelle création de la dame, prévue pour mars 2010. Au programme, une aventure toujours aussi intrigante et sombre qui nous plongera dans des mystères très mystérieux.

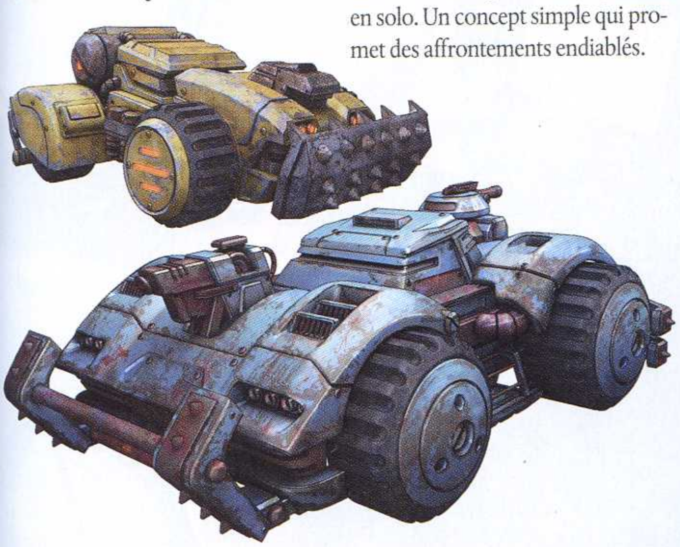


Crasher ■ Des p'tits Français qui n'en veulent

Un jeu qui va casser la baraque

Ce n'est pas tous les jours que nous avons la chance d'annoncer la création d'un nouveau studio français et encore moins, lorsque celui-ci est financé par un éditeur plus habitué à sortir des titres casuals que gamers. Je vous demanderai donc un tonnerre d'applaudissements pour l'équipe de Punchers Impact. Ces passionnés travaillent actuellement sur le premier titre qui sera disponible d'ici un an en téléchargement sur Steam. Et maintenant que nous avons réglé les questions du Qui et du Où, passons maintenant au Quoi et au Comment. Le Quoi, c'est Crasher ! Quant au Comment, imaginez un jeu multi en équipes (ou MOBA) où les personnages seraient remplacés par des véhicules. On en trouvera trois types (light, medium, heavy) qui correspondront à autant de roues. Les légers disposeront généralement de deux roues, les moyens de trois (des espèces de buggy donc) quant aux lourds, ils en auront trois et prendront généralement l'apparence de camions et autres véhicules blindés. Bien évidemment, les caractéristiques – vitesse, maniabilité, résistance… – varieront selon le type de véhicule choisi. En plus de cela, chaque joueur pourra sélectionner différents skills parmi ceux qu'il aura en solo. Un concept simple qui promet des affrontements endiablés.

> « Imaginez un jeu multi en équipes où les personnages seraient remplacés par des véhicules. »



LA PHRASE DU MOIS

« Dans dix ans, beaucoup de ce que nous appelons "consoles de jeux" n'existeront plus (au profit du numérique). »

Yoichi Wada, Square Enix

Programmeur, Concepteur 3D en jeux vidéo...

DES MÉTIERS ENVOUTANTS!



Nos formations

PREPA JV (JEU VIDÉO)
Formation sur un an (tout public)

PROGRAMMEUR (JEU VIDÉO)
Formation : 2 ans.
Admission : bac+2 avec test d'admission.
Formation : 3 ans.
Admission : bac (S) avec test d'admission.

CONCEPTEUR 3D
Formation : 3 ans.
Admission : niveau bac avec test d'admission.

ANIMATEUR 3D (CINEMATIQUE)
Formation : 3 ans.
Admission : bac avec test d'admission + dossier artistique (dessin,3D/3D...).

EN SAVOIR PLUS
Consulter notre site : www.creajeux.fr
Mail : creajeux@creajeux.fr

Journées portes ouvertes le 12/02/2010 de 10H-18H et le 13/02/2010 de 10H-18H...

crea jeux

L'école des métiers du jeu vidéo...

CREAJEUX
1105 Av. Pierre Mendès France
30 000 Nîmes
Tél : 04 66 35 5 620 /Port : 06.74.54.10.60



CHRIS TAYLOR
Se servir de FarmVille comme exemple à suivre pour un jeu tel que Supreme Commander 2, il fallait oser. Chris Taylor a pourtant raison sur un point : le développement de jeu sur PC risque de se perdre s'il pratique une course effrénée à la technologie.

« SUR UNE ÉCHELLE DE L'HARDCORE SUPCOM MÉRITE UN 8. »

SIMPLIFIER PLUS POUR VENDRE PLUS

Avachi sur son siège, complètement déphasé par le décalage horaire, Chris Taylor bâillait toutes les 20 secondes en nous présentant son **Supreme Commander 2.** La séance de questions/réponses qui suivit fut heureusement plus dynamique. Comme quoi, cela valait le coup de lui coller une lampe de 3 000 Watts en pleine face.

JOYSTICK : **Comment définiriez-vous le gameplay des trois factions en présence ?**
C.Taylor : La Fédération Terrienne est ce qui ressemble le plus à une armée actuelle. Chaque unité a un rôle précis : bombardement, antiaérien ou encore combat rapproché. Les Cybrans sont plus axés « gadget », ils posent des pièges, retournent vos unités contre vous ou les empoisonnent. Les Aeons étaient très particuliers dans le premier épisode, mais ils sont devenus un peu plus conventionnels. Leur technologie alien reste très exotique. Ils ont des unités dont il est difficile d'évaluer le rôle rien qu'en les regardant. Quel est le tank ? Le bombardier ? Le chasseur ? On ne le sait jamais et c'est très perturbant.

JOYSTICK : **Pourquoi avoir lâchement abandonné votre système économique basé sur les flux ?**
C.T. : Mhhhh, je ne le formulerai pas comme cela. Les joueurs trouvent ce genre de système trop dur à appréhender, alors nous sommes revenus à ce que l'on trouve dans la plupart des autres jeux de stratégie temps réel. Les gens peuvent s' « asseoir et jouer » sans avoir à se prendre la tête. Nous destinons ce jeu à une audience la plus large possible, et c'est un des moyens que nous avons trouvés pour toucher tout le monde.

JOYSTICK : ***Chercher à ouvrir l'audience d'un jeu c'est bien, mais vous n'avez pas peur que vos fans soient déçus, que Sup Com 2 n'ait pas été fait pour « les fans de Chris Taylor » mais pour « Monsieur tout-le-monde » ?***
C.T. : Je vous rassure, SupCom 2 reste un jeu pour hardcore gamer. Imaginons qu'il existe une « échelle de l'hardcore », que 1 soit le jeu pour le très grand public et 10 celui pour les hardcore gamers de l'extrême, SupCom 2 mérite un bon 8.

JOYSTICK : ***Gas Powered Games développe également la version console du jeu. Dans quelle mesure cela influe sur la version PC ?***
C.T. : Développer sur console est à l'origine une idée de l'éditeur. Et, je suis assez content que nous l'ayons fait. Grâce à cela, notre jeu tourne sur des machines vieilles de deux ou trois ans. J'ai un ordinateur dans mon bureau acheté il y a trois ans, et le jeu y tourne très bien. C'est quelque chose d'important de nos jours, alors que le marché du jeu PC s'étend au-delà des joueurs traditionnels. Je veux dire que des jeux comme FarmVille, ou n'importe quel autre « casual game », sont fantastiques car ils tournent sur n'importe quel système. L'un des effets secondaires du développement sur 360 est que nous avons dû optimiser le jeu, et c'est une bonne nouvelle pour les joueurs PC qui ne disposent pas d'une machine de guerre.

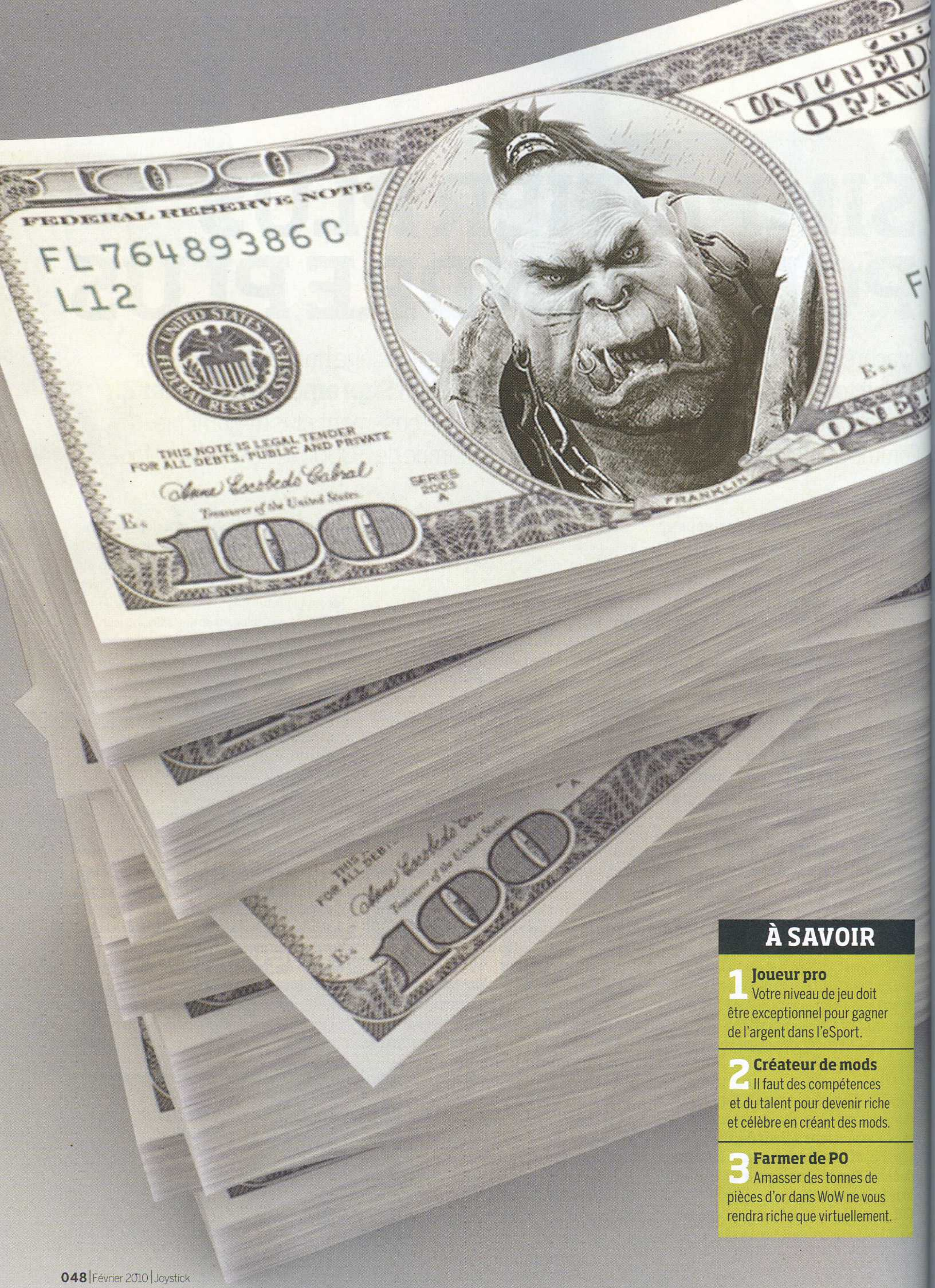
JOYSTICK : ***Ma question portait surtout sur le gameplay. Vous auriez quand même réduit le nombre d'unités si vous n'aviez pas eu une version console à développer ?***
C.T. : En fait, vous voulez savoir si l'on a dû faire des compromis pour que Supreme Commander 2 soit jouable sur 360 ? La réponse est non. Nous avons réduit le nombre d'unités, mais nous avons aussi réinjecté un aspect très stratégique avec le Tech Tree (arbre technologique) qui s'inspire de l'arbre des talents de Demigod. Il y avait 300 unités différentes dans le premier Supreme Commander, il n'y en a plus que 100 soit 30 à 40 par faction. Le Tech Tree permet de composer des forces variées à partir de ce choix plus réduit de troupes de base. Le Tech Tree se divise en cinq sous-parties : Terre, Air, Naval, Structure (pour les bâtiments) et ACU (pour le commandeur). Chaque recherche va améliorer des unités, en débloquer de nouvelles, ou leur ajouter/remplacer des armes. Le Tech Tree est une grande amélioration du premier Supreme Commander, que nous aurions fait version console ou pas, car il retire les unités redondantes comme le Tank Tier 1, le Tank Tier 2 et le Tank Tier 3. Il n'y aura qu'un seul type de tank que l'on pourra promouvoir grâce au Tech Tree, en lui ajoutant du blindage, des lance-missiles, etc.

JOYSTICK : ***Quid du jeu en ligne ?***
C.T. : Ce n'est clairement pas une priorité pour nous. Nous nous sommes vraiment concentrés sur la campagne solo qui est d'ailleurs très riche. Il ne doit pas y avoir plus de 10 ou 15 % des joueurs qui jouent en ligne, ce qui ne nous encourage pas vraiment à engager des développements coûteux pour créer un mode en ligne très élaboré ou héberger des serveurs. Cependant, nous avons décidé avec l'éditeur de nous tourner vers Steam, qui nous permet d'entretenir des fonctionnalités en ligne correctes pour un prix modique.

SAVONFOU

Biographie

1997 : Chris Taylor entre dans la légende du STR avec Total Annihilation.
1998 : Il fonde Gas Powered Game.
2002 : Incursion réussie dans le genre hack and slash avec Dungeon Siege.
2007 : Il revient à ses premiers amours avec Supreme Commander.



À SAVOIR

1 Joueur pro
Votre niveau de jeu doit être exceptionnel pour gagner de l'argent dans l'eSport.

2 Créateur de mods
Il faut des compétences et du talent pour devenir riche et célèbre en créant des mods.

3 Farmer de PO
Amasser des tonnes de pièces d'or dans WoW ne vous rendra riche que virtuellement.

DEVENIR RICHE EN JOUANT, C'EST POSSIBLE !

Le jeu vidéo, c'est votre passion. Pire, c'est votre vie ! Vous connaissez tous les titres par cœur. Vous mettez raclée sur raclée à votre petit cousin. Alors, pourquoi ne pas trouver LA solution qui vous permettra de convertir votre temps de jeu en euros.

Chômeurs, RMIstes, étudiants de 18 ans encore au collège… L'heure est grave, il n'y a plus de boulot. Loin de nous l'idée de mettre en doute vos compétences, mais malheureusement, crise ou non, ce n'est pas demain la veille que quelqu'un vous versera un salaire pour jouer tranquillement dans votre salon. Désolé d'avoir brisé votre rêve, mais là, à moins d'être rentier ou de gagner au Loto, ce n'est pas gagné. Pourtant, le tableau n'est pas si sombre, car le jeu vidéo ça peut rapporter gros, pour peu que vous vous sortiez les doigts… le joystick du cul, oui même toi qui viens d'allumer le retour de force ! Sachez que vos heures passées à jouer peuvent être rentabilisées. Pour cela, il existe différents moyens qui demandent, tout de même, beaucoup de travail. Que ce soit pour créer un site de services, un mod populaire ou simplement pour parler de jeu vidéo, la tâche n'est pas aisée. Les places sont chères et le travail reste primordial pour y arriver. Ne perdez pas espoir pour autant, vous découvrirez tout au long de ces pages des exemples concrets de réussite, des joueurs vivant de leurs heures passées devant leur moniteur.

Difficile de traiter toutes les solutions possibles ou d'évoquer l'idée géniale qui peut rapporter des milliers d'euros en claquant des doigts. D'ailleurs, le jour où on trouve cette idée, croyez-nous, on la gardera pour nous ! En attendant, vous pouvez tenter d'héberger des parties de Call of Duty, Counter-Strike, Quake et tout autre FPS de votre choix. Pour cela, il faut mettre en place des serveurs avec de nombreux services à la clé comme TeamSpeak. Ensuite, vous louez le tout pour 9 euros environ pour un mois, avec 12 places réservées. C'est ce que propose le site www.mondialservers.com. Vous ne vous attendiez pas à être les pionniers dans le genre quand même ? Parce que côté voie de garage, le jeu vidéo va bientôt remporter la palme. N'importe quel gus ayant touché un paddle tente maintenant de vivre de cette passion. Autant dire que ça se bouscule au portillon pour s'imposer dans ce milieu. Du coup, certains comptent sur leur talent, comme Romain Tutin alias Jack des Millenium. Connu par les amateurs de machiminas qui ont scotché devant une de ses vidéos filmant l'instance Naxxramas de World of Warcraft (www.millenium.org/section/71-blog-de-jack/article/832-naxxramas-2009-the-movie). Malgré sa notoriété, Jack n'a pas encore croulé sous les propositions lui permettant de vivre de ses créations : « La FNAC m'a proposé de faire une pub pour un PC portable, je l'ai réalisée et elle est diffusée sur leur site officiel. Cela m'a permis de me faire un peu d'argent. Mais mis à part ça, je n'ai malheureusement pas été sollicité par un éditeur ». Alors si vous êtes à court d'idées pour monter un site et si vous n'avez pas de talent, vous pouvez toujours profiter de l'engouement provoqué par certains titres. Concernant World of Warcraft, pour parler du jeu le plus populaire du moment, vous constatez que les boîtes collector sont en rupture de stock à la sortie de chaque extension. Et certains fans sont prêts à mettre la main au portefeuille pour obtenir l'objet de leur désir. Prenez donc les devants avec Cataclysm et tentez de vous procurer plusieurs versions collector pour les revendre à prix d'or une fois le stock épuisé. Autre exemple avec les cartes à collectionner d'Upperdeck. Beaucoup de joueurs sont accros aux cartes dites « cartes butins ». Elles permettent d'obtenir un objet en jeu comme une monture tigre spectral. Cette dernière est vendue dans les 500 euros sur des sites de ventes en ligne. Malheureusement, le filon n'est pas si porteur >>>

> **« N'importe quel gus ayant touché un paddle tente maintenant de vivre de cette passion. Autant dire que ça se bouscule au portillon pour s'imposer dans ce milieu. »**

LE NOUVEL ELDORADO !

Il va s'en dire, les MMORPG sont les titres les plus addictifs qui soient. Y passer des heures, des mois ou des années ne permet jamais d'en voir le bout. Voici la solution pour rentabiliser toutes les heures passées à arpenter ces univers virtuels.

En France, les sujets tabous sont nombreux. Les gens restent vagues lorsqu'il s'agit d'évoquer leur salaire et c'est encore plus flou si on leur demande leur penchant politique. Perso, je n'ai pas honte de dire que mon guerrier dans WoW gagne 400 pièces d'or par jour et qu'il soutient activement Cairn Sabot-de-sang... Même si tout le monde sait que ce tauren écolo ne fume pas que de l'herbe venant de ses verts pâturages. Mais le sujet qui fâche les joueurs reste la vente de monnaie virtuelle, de personnages et le powerleveling. À en croire la communauté, personne ne touche à ce business. Pourtant, c'est un filon qui marche fort. La preuve, de nombreux sites ont émergé en quelques années pour vendre ce type de services. Les développeurs tentent de leur faire la guerre, souvent en vain. Avec de telles pratiques, vous risquez, au pire, une fermeture de votre compte de jeu. Mais ne nous voilons pas la face, le créneau est porteur et peu rapporter gros pour peu que vous soyez à la tête d'un site de vente et non le péon, c'est-à-dire celui qui passe son temps à récolter des pièces d'or pour, au final, ne pas en voir la couleur.



JOUER À PLUSIEURS, TOUT SEUL

Si l'envie de devenir farmer de monnaie virtuelle vous prend, tentez d'optimiser votre temps en utilisant le multiboxing. Il s'agit d'une méthode consistant à jouer plusieurs personnages simultanément. Mais n'espérez pas lancer vos fenêtres de jeu en passant simplement d'un avatar à l'autre. C'est plus complexe qu'il n'y paraît. Pour cela, il faut payer plusieurs comptes de jeu et utiliser des solutions hardware ou software. De plus, il faut éditer des macros calibrées au poil et créer des scripts permettant de se faciliter la vie. Notez que certains joueurs utilisent ces méthodes par pur challenge et plaisir sans forcément chercher à en tirer profit par la suite. Mais quoi qu'il en soit, tout ça demande encore une fois du temps et certaines connaissances.



Et vous, combien votre personnage gagne-t-il de pièces d'or par jour ?

››› puisqu'avant de tomber sur une telle carte dans un des boosters vendus dans le commerce, vous devrez y laisser un paquet de fric. Côté rentabilité, il faut oublier !

C'EST MOI QUI L'AI FAIT

Créatifs ! Vous passez plus de temps sur les éditeurs de contenu que sur les jeux à proprement parler? Dans ce cas, votre travail de bénévole peut être récompensé. Prenez exemple sur Jess Cliffe et Minh Le qui, à la fin des années quatre-vingt-dix, mettent en ligne le mod qui reste encore un des plus populaires aujourd'hui : Counter-Strike développé pour Half-Life. Le concept est pour le moins sommaire, une équipe de terroristes affronte des antiterroristes. Et ça marche ! La mayonnaise prend, pas moins de 10 millions d'exemplaires écoulés (sans tenir compte des téléchargements via Steam). Les joueurs deviennent accros de par le monde ce qui donne à Half-Life un second souffle. Une aubaine pour son développeur, Valve, qui ne tarde pas à recruter Minh Le dans ses rangs. Un parcours similaire est arrivé à Steve Feak. Ce designer du populaire DotA : Allstars qui ne pensait pas que ce mod pour Warcraft III deviendrait un tel phénomène. À croire que **battle.net** héberge plus de parties de DotA que de War3. Steve a poussé son ambition bien plus loin qu'une « simple » map pour le jeu de stratégie fétiche de Blizzard. Il fait maintenant partie du studio de développement Riot Games qui a sorti League of Legends, un clone de DotA disposant de son propre moteur. Le modèle économique pour LoL est axé sur le Free 2 Play. Un titre gratuit mais au contenu limité. En gros, si vous désirez gagner plus de points d'expérience ou débloquer de nouveaux champions, vous pouvez mettre la main au portefeuille. Évidemment, ces destins couronnés de succès grâce à leur création vous rendent rêveurs. Vous vous dites : pourquoi pas moi ? Effectivement, pourquoi votre mod ne pourrait pas intéresser un grand studio ou ne vous laisserait pas l'opportunité de créer votre boîte de développement ? Simplement parce qu'au-delà du petit coup de pouce du destin, il faut du talent. Il suffit de jeter un œil sur la toile pour s'apercevoir du nombre incalculable de mods qui terminent à la trappe. En attendant, personne ne vous empêche de bricoler dans votre garage. Vous êtes peut-être l'auteur du prochain Counter-Strike, qui sait ?

Au-delà du rêve d'être remarqué par un développeur quel qu'il soit, certains mettent à profit leur créativité pour en faire un véritable business. C'est possible dans l'univers virtuel de Second Life. Ici, vous pouvez acheter et vendre tout et n'importe quoi. De la paire de chaussures, à la voiture en passant par un animal de compagnie. N'allez pas croire qu'une



Dans Second Life, l'argent ne reste pas virtuel bien longtemps...

deuxième vie, aussi virtuelle soit-elle, est très différente de votre quotidien. Dans Second Life, la plupart des gens se comportent de manière normale. Mais au lieu d'aller faire la queue devant H&M pour tenter de dégoter du Jimmy Choo au rabais, les filles font les boutiques virtuelles, sans crêpage de chignons. La monnaie locale pour

> **« Au-delà du petit coup de pouce du destin, il faut du talent. Il suffit de jeter un œil sur la toile pour s'apercevoir du nombre incalculable de mods qui terminent à la trappe. »**

acquérir de précieux biens créés par la communauté est le linden dollar. Pour obtenir de l'argent virtuel, il suffit de sortir votre carte de crédit et de débourser des brouzoufs bien réels. Pour vous donner une idée, 85,41 dollars permettent d'acquérir 20 000 linden dollars. Mais le plus judicieux est de vendre des biens ou des services pour gagner des linden dollars afin de les convertir en dollars. Eh oui, ça fonctionne aussi dans ce sens. C'est d'ailleurs tout l'intérêt de Second Life. Ah ! Dès qu'il est question de se faire du blé, ça attise tout de suite votre intérêt. Malheureusement, ce n'est pas aussi simple qu'il y ›››

DÉVELOPPER DES JEUX QUI DEVIENNENT DES HITS...

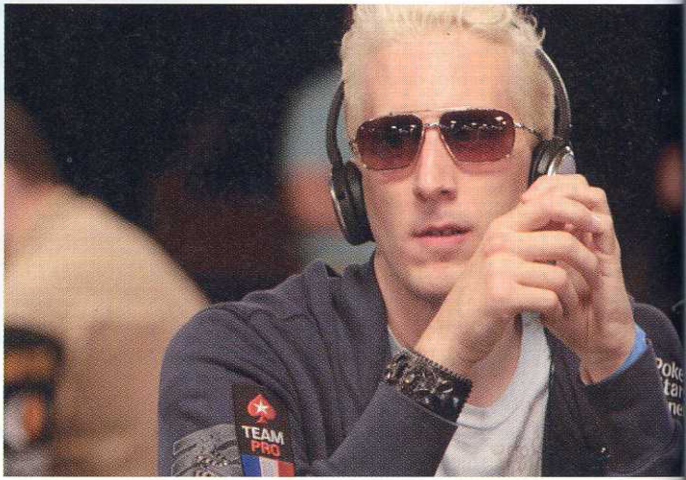
Rester dans votre canapé à vous taper tous les jeux qui vous passent sous la main n'est pas très utile. Enfin, ça l'est toujours si vous n'êtes pas en mode légume devant votre écran. Entendez par là qu'il est toujours bon d'analyser des gameplay, d'imaginer comment les améliorer pour se forger une culture vidéo ludique forte. C'est toujours utile en tant que game designer par exemple. Afin de ne pas confondre Dhalsim et Honda dans Street Fighter, de connaître des titres comme Lineage et de savoir ce qu'est un PK ou un caster lorsqu'on développe un MMO. C'est du vécu, mais on ne vous lâchera pas de noms. C'est un peu comme si votre boucher vous sortait une mygale quand vous lui demandez de l'araignée. Bref, les métiers du jeu vidéo que ce soit level designer, programmeurs, game designer et autres demandent des compétences et énormément de rigueur. À tel point que vous passerez beaucoup plus de temps devant votre écran à travailler qu'à jouer !



Pour entrer chez Blizzard en testeur QA, il faut plus qu'un « played » de 370 jours.



Tester n'est pas jouer ! Soyez-en convaincus.



Grâce au poker, ElkY est certainement un des pro gamers qui s'est le mieux reconverti !

>>> paraît. Car à défaut de posséder une idée originale, il faut avoir les compétences suffisantes pour créer quelque chose qui plaira aux autres joueurs. Que ce soit une collection de fringues pour habiller les avatars ou du mobilier pour équiper vos appartements. Une fois l'idée en tête, il faut maîtriser des outils afin de créer le contenu imaginé par votre cerveau en pleine ébullition. Cela dit, certaines méthodes pour gagner de l'argent demandent un peu moins de créativité et de

> **« Côté tarif, ne vous attendez pas à vous offrir une TT pour fêter votre première paie ! Les salaires oscillent entre 15k€ à 17k€ l'année pour un novice. »**

compétences comme acheter des lieux en jeu afin d'organiser des fêtes aux entrées payantes. Second Life est une véritable mine d'or pour ceux qui savent sortir leur épingle du jeu. Comme Jennifer Grinnel qui a monté une « vraie » société (**www.anshex.com/sl.php**), employant du personnel afin de créer et vendre des vêtements dans SL. Résultat des courses, cette entrepreneuse a étendu son activité aux meubles et à d'autres univers virtuels. Comme quoi, ça marche plutôt bien pour elle, bien qu'elle ne doive plus trop avoir le temps de jouer !

TESTEURS QA : PAYÉS À JOUER ?

Entre deux parties, votre cerveau doit bien envoyer quelques signaux de détresse du genre : j'aurai dû utiliser le M16 au lieu de la grenade ou faudrait que je me cherche un taf. Je suis sûr que vous avez sûrement regardé des annonces avec comme critère « je passe mon temps à jouer… ». Vous vous êtes peut-être arrêtés sur les propositions de job de la catégorie testeur QA. Vous êtes presque sur la bonne voie pour être payé à jouer, mais ce n'est pas encore ça. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, QA signifie Quality Assurance. Vous devez donc assurer la qualité du produit qui se trouve entre vos mains. Quant à testeur, ça ne veut pas dire jouer toute la journée à la cool, loin de là. Il est très important de différencier jouer pour le plaisir et tester pour le travail. Dans les deux cas, vous devez réaliser des tâches souvent répétitives Mais lorsqu'il s'agit de votre job, vous ne pouvez pas arrêter quand bon vous semble. **Lancer un jeu des dizaines de fois en quelques minutes pour déceler le moindre bug, créer des personnages par centaines, utiliser des compétences, des sorts et des pouvoirs sous tous les angles possibles…** Sans oublier la partie hardware. Car l'effet X ne passe peut-être pas aussi bien sur la carte graphique ATI. Tel est le quotidien du testeur QA. Imaginez-vous à démonter votre PC pour changer de carte vidéo tous les quarts d'heure ou à recommencer inlassablement le même titre durant des mois. Dans ces conditions, même votre jeu préféré n'a plus les atouts pour que vous y preniez du plaisir. D'autant qu'un testeur QA ne passe pas sa vie sur les jeux de son choix ! Alors, vous vous voyez à tester des mécaniques de jeu sur des produits qui ne vous font pas du tout envie ? Une autre facette du métier, très importante, consiste à établir un lien entre les différents services de production (game designers, programmeurs…) afin de remonter les divers problèmes rencontrés. De la rigueur et de la méthode sont donc indispensables. Côté tarif, ne vous attendez pas à vous offrir une TT pour fêter votre première paie ! Pour ce métier, les salaires oscillent entre 15k€ à 17k€ l'année pour un novice. Avec un peu de temps et de maîtrise, vous pourrez passer lead et tenter de vous vendre

dans des boîtes plus importantes afin de gagner plus. Et qui sait, pourquoi ne pas gravir les échelons en passant level ou game designer puis chef de projet? Mais si, de base, vous n'arrivez pas à différencier une mécanique de jeu d'un bug, vous êtes mal barrés pour faire carrière. Comme vous le remarquez, gagner sa vie grâce à sa passion est compliqué. Jouer énormément ne suffit pas. Ce n'est pas pour rien qu'il y a une marge, aussi infime soit-elle, entre loisir et travail… et la franchir n'est pas donné à tous, malheureusement.

MONNAYEZ SES TALENTS

Utiliser ses talents de joueur pour en vivre comme un athlète, c'est possible ou presque. Ils ne sont qu'une poignée à posséder une notoriété auprès d'une certaine communauté de joueurs. Et pour ceux qui en vivent vraiment, ils se comptent sur les doigts de la main du capitaine crochet. Autant dire que si vous désirez avoir un parcours similaire à Bertrand Grospellier alias ElkY, il va falloir vous accrocher. Cet ex-champion de Starcraft exilé en Corée à l'époque de sa gloire s'est reconverti depuis quelques années dans le poker. Une activité lucrative qui lui a rapporté plus de 3 millions d'euros

« Ils ne sont qu'une poignée à posséder une notoriété auprès d'une certaine communauté de joueurs. Et pour ceux qui en vivent vraiment, ils se comptent sur les doigts de la main du capitaine crochet. »

depuis le début de sa carrière. On est loin de tels gains avec les grandes compétitions d'e-sport comme l'ESWC 2010 qui permettra, en juillet prochain, aux meilleurs joueurs de se partager pas moins de 200 000 dollars de récompenses. Le « pro gaming » a encore du chemin à faire avant de toucher un public plus large. Ceci étant, il n'est pas évident de s'y retrouver au milieu des nombreux joueurs au pseudonyme parfois imprononçable et aux dizaines de compétitions étalées sur toute l'année. Car sans des tonnes de pubs et de sponsors, il n'y aura jamais l'argent suffisant pour faire vivre correctement l'élite des joueurs qui ont décidé de faire du jeu vidéo un sport et non un loisir. Et si malgré tout l'aventure vous tente, n'oubliez pas que nous sommes des millions à conduire une voiture, mais peu à prétendre gagner sa vie au volant d'une formule 1. Alors, avant d'être à l'abri du besoin le restant de ses jours en fraggant des joueurs dans Quake, des roquettes exploseront sous les ponts !

CYD

INTERVIEW

GAMEPLAY CA$H

www.GamePlayCash.com

« Arrondir ses fins de mois avec ses talents de video gamers. »



JOYSTICK : **Comment et quand est né GamePlayCash ?**
GamePlayCash : L'idée est née entre une bande d'amis tous fans de jeux vidéo de type Arcade qui se prêtent particulièrement aux affrontements et offrent un maximum d'adrénaline surtout « on line ». Nous avons eu envie de pimenter les parties. Gagner de l'argent en jouant est venu naturellement. Pourquoi ne pas pouvoir arrondir ses fins de mois et s'offrir de belles vacances avec ses talents de video gamers ?

JOYSTICK : **La liste de jeux proposée est considérable. Quels sont les supports et les titres les plus prisés par les joueurs ?**
G.P.C. : Les titres les plus joués sont les jeux de First Person Shooter (Call of Duty 6, Counter-Strike Source), de Sport (PES10 ou FIFA10), de combat (UFC Undisputed, Street Fighter IV, King of Fighter XII) et toujours l'inusable Mario Kart sur Wii ! Concernant les plateformes, la PS3 et la Xbox360 tiennent indéniablement le haut du pavé pour le moment, mais nous allons offrir très rapidement des capacités d'hébergement pour faciliter les rencontres sur PC.

JOYSTICK : **Quel est le plus gros montant qu'un joueur a pu empocher depuis la création du site ?**
G.P.C. : Notre meilleur joueur a pour l'instant gagné plus de 600 euros seulement en quelques jours. Cependant, il existe déjà des tournois avec des prix dépassant les 6 000 euros et bientôt d'encore plus importants avec des jackpots de 10 000 euros à répartir entre les vainqueurs. Car une des particularités du site est d'organiser de gros tournois multijoueurs afin d'offrir d'importantes récompenses pour un droit d'entrée minimum et de faire gagner plusieurs joueurs lors d'un tournoi (jusqu'à 8 gagnants) de sorte qu'il n'y ait pas qu'un seul gagnant à chaque fois, et que ceux qui ont fait un beau parcours remportent également une partie du jackpot.

JOYSTICK : **Est-ce que les joueurs sont encore timides pour se lancer dans des affrontements contre argent réel ?**
G.P.C. : Le site est en progression au niveau du trafic et nous avons l'impression que nous répondons à un besoin des joueurs désireux de se mesurer en ligne. Certains joueurs n'hésitent pas à jouer des sommes relativement importantes comme 30 euros la partie même si pour le moment la plupart testent en argent virtuel.

JOYSTICK : **Quels sont les prochains projets concernant GamePlayCash ?**
F.C. : Le site est fait pour les gamers et donc se doit d'être en constante évolution, à l'écoute des besoins des joueurs. C'est pourquoi nous venons d'installer un chat pour plus d'interactivité sur le site et que nous sommes en train de développer des parties en coopération notamment pour les jeux de FPS et de Sport. Bientôt, nous allons également héberger nous-mêmes les parties de Counter-Strike sur PC pour faciliter les rencontres. De nombreux grands événements à 128 joueurs sont déjà prévus et différents lots en nature seront offerts (jeux, points Microsoft/PSN/WII, périphériques, bons d'achat, etc.).

Opinion

PAR SUNDIN

Y a plus d'saisons !

À vrai dire, je comptais vous faire un édito sur le fait qu'il n'y a plus de saisons dans le jeu vidéo, et que le mois de décembre n'est plus ce qu'il était ! En cherchant un peu, je me suis aperçu que les mois de décembre de ces quatre dernières années étaient tous pourris. Un GTA IV mal optimisé en 2008, le pauvre et esseulé Aquaria en 2007, le néant en 2006... Cette année, mettons ce désert vidéoludique sur le compte des retards et des ajournements, nombreux ces dernières semaines. Le point positif, c'est que les prochains mois promettent d'être assez énormes en termes de sorties de qualité. BioShock 2, Splinter Cell Conviction, Napoleon Total War, Just Cause 2, Bad Company 2... StarCraft II ? La liste est non exhaustive, mais elle a déjà de quoi faire rêver dans les chaumières. En attendant, n'exagérons rien, vous pouvez quand même vous faire plaisir avec Mass Effect 2, Dark Void, ou King Arthur : The Role Playing Game, nos expériences les plus concluantes du présent numéro. Amusez-vous bien !

BON PLAN DU MOIS



Éditeur 505 Games - **Développeur** Ironclad Games - **Prix** 29,99 euros

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Testé chez nous avant qu'il soit ne serait-ce qu'annoncé en France (une preuve incontestable de notre flair, vous en conviendrez), Sins of a Solar Empire s'était pris un énorme 9/10 et une étiquette Megastar en prime (numéro 206). Il faut dire que ce jeu de stratégie en temps réel, époque conquête galactique, alliait les qualités du STR (nervosité, intensité...) à celles d'un vrai jeu de stratégie (profondeur, des choix vraiment impactants...). Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le titre s'est placé le mois de sa sortie en tête de meilleures ventes PC aux États-Unis, avec 300 000 exemplaires vendus. Articulé autour de trois grands axes (stratégie, gestion, diplomatie), Sins of a Solar Empire vous propose de prendre en main la destinée d'un Empire, en prenant part aux décisions économiques, technologiques et militaires. L'interface est claire, les graphismes soignés, la durée de vie monstrueuse... Bref, en une phrase comme en mille : c'est du tout bon. NB : cette nouvelle édition contient toutes les mises à jour du jeu depuis sa sortie.



DEATH POTE

Paix, amour, liberté, fleurs... voilà mes bonnes résolutions pour ce début d'année ! Heureusement, dès le 2 janvier, le début de l'année est fini et le massacre peut recommencer. Craignez-moi, pigistes !

JEU DU MOMENT : BlazBlue
JEU ATTENDU : Kingdom Under Fire II



SUNDIN

Le mois dernier, nous avons participé à un gros tournoi sur League of Legends, et avons été misérablement éliminé au second tour. Je persiste à croire qu'on aurait pu arriver loin. Ego surdimensionné ou naïveté ?

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : StarCraft II



LUCKY

Je dois le dire en quelle langue, Sundin ? En suédois ? Non parce que sinon je te le mime avec des sous-titres moldaves ! Je n'ai pas le temps de t'écrire ce texte ! Si je te le note en braille swahili, ça va rentrer dans ta tête ?

JEU DU MOMENT : Borderlands
JEU ATTENDU : Star Wars : The Old Republic



NAPOLEON TOTAL WAR 56

Premier verdict sur le nouveau Total War, signé de notre spécialiste en la matière, Savonfou.



MASS EFFECT 2 74

Notre jeu du mois. Test complet et détaillé sur le RPG de ce début d'année.



DARK VOID 78

Bonne surprise made in Capcom. Un jeu d'action comme on les aime, simple et divertissant.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- League of Legends
2- Warhammer 40,000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The Dark Eye
3- Risen

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


Left 4 Dead 2


League of Legends


Dragon Age Origins


World of Warcraft



YAVIN

En grand fan de séries télé, je me dois de vous conseiller l'excellente « In Treatment » (En Analyse, dispo en DVD). Elle conte l'histoire d'un psy (Gabriel Byrne) et de ses patients lors de leurs séances. C'est excellent.

JEU DU MOMENT : Torchlight
JEU ATTENDU : Diablo III



SAVONFOU

Saviez-vous que près de deux personnes sur trois échangeaient leur cadeau de Noël ? N'est-ce pas insultant envers ceux qui essaient de vous faire plaisir ? Cela étant dit, ça intéresse quelqu'un une copie de Rogue Warrior ?

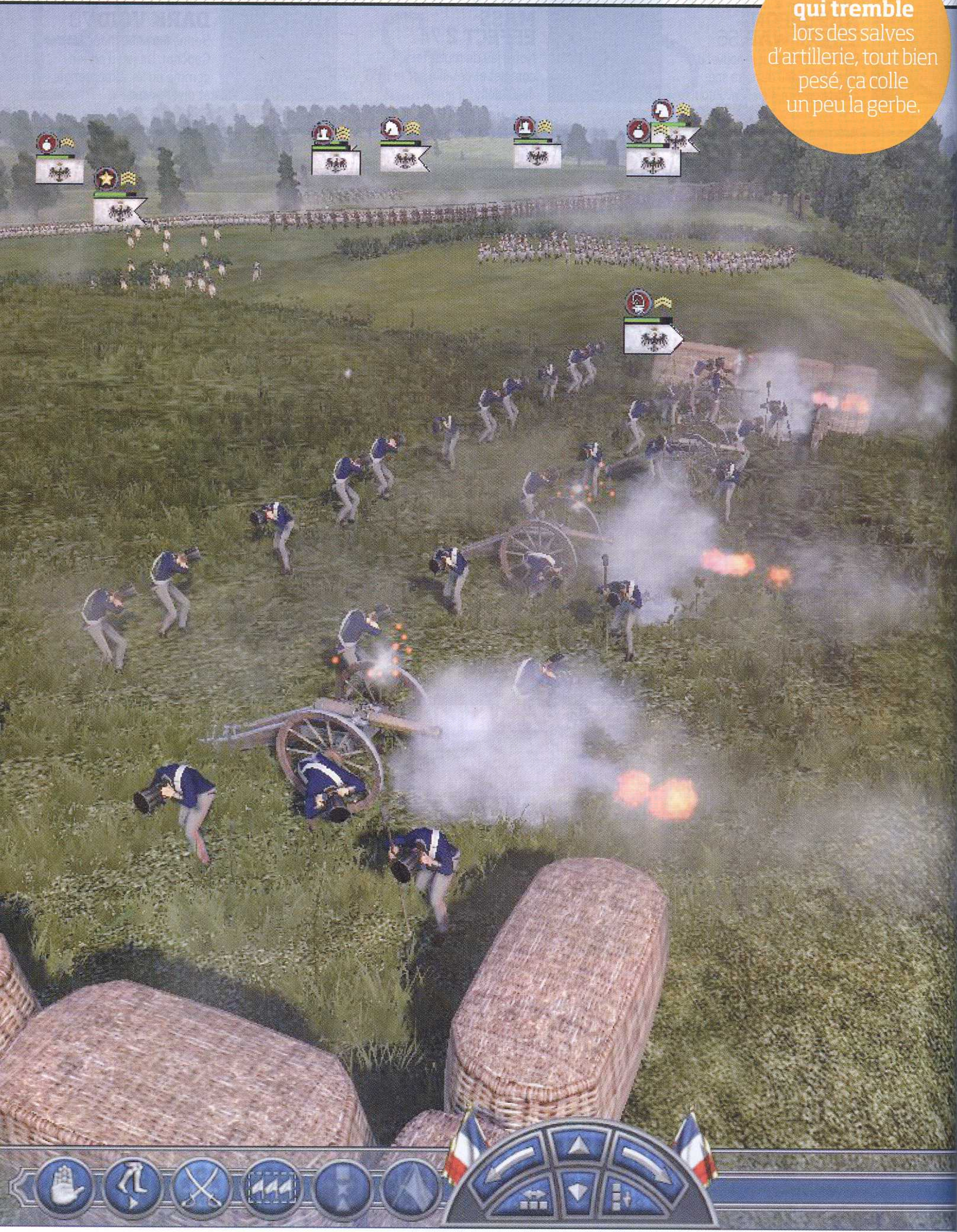
JEU DU MOMENT : Napoleon Total War
JEU ATTENDU : Red Dead Redemption



KRACOUKAS

Le RER A est en grève, le RER C est en panne, la gare d'Austerlitz est fermée, et l'Eurostar n'est pas près de voir le bout de son tunnel sous la Manche ! Ce début 2010 promet beaucoup. Bonne année, les amis !

JEU DU MOMENT : Mass Effect 2
JEU ATTENDU : Star Trek Online



La caméra qui tremble lors des salves d'artillerie, tout bien pesé, ça colle un peu la gerbe.

Genre STR / **Éditeur** SEGA / **Développeur** The Creative Assembly / **Site** www.totalwar.com / **Sortie** Février 2010

NAPOLEON TOTAL WAR

MON EMPIRE POUR CE JEU !

Je ne sais pas si c'est mon chauvinisme latent qui ressort, mais je me suis vraiment laissé happer par cette bêta de Napoleon Total War. Résultat, je suis en retard pour rendre mon texte et Death Pote commence à lorgner « Pupuce », son martinet préféré.

À bien des égards, Napoleon Total War (appelons le NTW, on est entre nous) contient tout ce qui manquait à Empire Total War pour être un jeu parfait. Mais avant d'entrer dans le détail de ce que nous a appris la bêta version envoyée par Sega, j'aimerais rendre hommage à ses merveilleux doublages. Je leur dédie l'immense éclat de rire qui jaillit de ma gorge puissante chaque fois que le jeu me donne des instructions. Les acteurs chargés de l'enregistrement ont visiblement reçu pour consigne d'exhiber un accent français à couper au sabre de cavalerie. Une mention spéciale sera accordée au doubleur de Napoléon qui nous gratifie dès la séquence d'intro d'un magnifique « Maille énnemize are maini, maille icouauls are none », digne de De Funès dans « La Grande Vadrouille ». Une pure sucrerie pour les oreilles ! Mais voilà que je m'égare, et il est temps de se concentrer un peu plus sur le jeu.



La nouvelle interface des batailles maritimes sera une merveille.

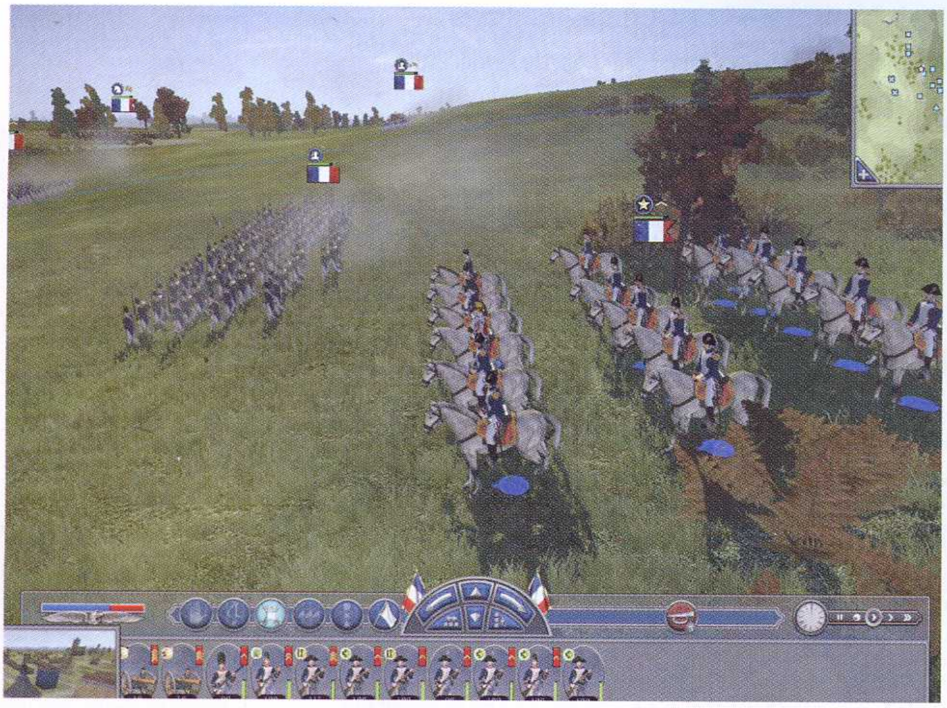
ÇA SE CORSE

Pour ceux qui prennent le train en marche, NTW est un stand alone d'Empire Total War, qui proposera de revivre l'épopée napoléonienne en trois campagnes : Italie (1796-1797), Égypte (1798) et Europe (1805-1812), avec en prime la possibilité de rejouer les batailles de Ligny, de Trafalgar ou de Waterloo. Un joueur averti des Total War remarquera immédiatement que les périodes considérées seront beaucoup plus courtes que ce à quoi la série nous avait jusqu'ici habitués. Les tours de jeu passent ainsi de 6 mois à 15 jours et stratégiquement cela change bien la donne. Les grandes armées que l'on pouvait assembler en quelques tours et facilement reconstituer après une bataille appartiennent désormais au passé. Deux tours pour recruter un malheureux régiment de miliciens à moitié clodos, six pour construire une fonderie, les amateurs de blitzkrieg en seront pour leurs frais. Plus aucun combat ne s'engage à la légère car ils sont tous lourds de conséquence. Concrètement parlant, chaque régiment ayant subi des pertes regagnera automatiquement des soldats sous deux conditions : la première étant qu'il doit être sous les ordres d'un général, et la deuxième qu'il se trouve soit dans une ville, soit dans la zone d'influence d'un dépôt de ravitaillement sous votre contrôle. Ça vous semble facile ? L'anecdote suivante va vous prouver que non : j'ai tenté l'amère expérience d'envoyer une force sous les ordres de Napoléon combattre les Autrichiens dans le Tyrol. Loin de mes bases de ravitaillement et ralenti par le relief montagneux, je me suis retrouvé à mener mon premier combat à la tête de bataillons diminués avec le moral dans les chaussettes. Tâche ardue, surtout quand en face, on trouve de sveltes blonds pétants de santé aux bras musclés luisants de sueur virile (excusez-moi, je me cherche un peu en ce moment). Il a fallu tout >>>

« LOURDES DE CONSÉQUENCES, LES BATAILLES NE SE LIVRENT PLUS À LA LÉGÈRE. »

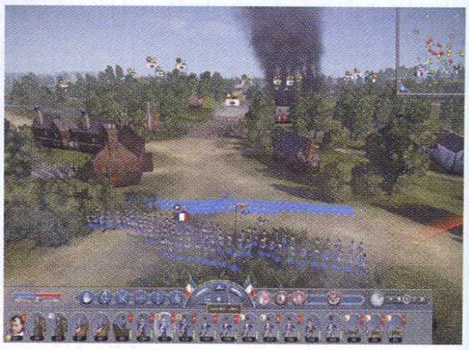
BÊTA ★★★★★

Il faudra que je me renseigne sur les prix de l'immobilier à Horsham car une fois encore The Creative Assembly me donne envie de les épouser. Il est dit que Napoleon Total War sera grandiose, que ceux qui en doutent soient condamnés à l'enfer éternel.



Un bon général doit être proche de ses troupes, mais sans s'exposer car on ne pourra pas en recruter à l'infini.





Au-dessus du drapeau, l'indicateur de moral des hommes.

>>> mon talent de joueur et le charisme de mon général pour renverser la situation. Les Autrichiens en fuite, Napoléon s'est retrouvé coincé à Innsbruck avec une armée en miettes à reconstituer (moins la région est importante, plus le recrutement est lent) incapable de venir en aide à Masséna qui se faisait tailler en pièce du côté de Venise. Seule la campagne italienne était disponible sur cette preview, et il s'agit de celle sur laquelle le « système d'attrition » pose le moins de problème, mais il y donne déjà une bonne idée du calvaire que l'on vivra dans les steppes russes de l'hiver 1812.

FORMULE INCHANGÉE

Cette première version fut bien évidemment l'occasion de se familiariser avec les changements apportés aux batailles temps réel depuis Empire Total War. Plus d'animations, plus de modèles de soldats, des explosions qui gagnent en beauté et en réalisme. Napoléon n'améliore pas énormément l'aspect visuel mais on partait de tellement haut qu'on a tout de même affaire au STR le plus soigné du marché. Au niveau des mécanismes, les changements ne sont pas nombreux non plus, l'artillerie est plus dévastatrice qu'avant puisque la moitié d'un régiment ralentira, voire trébuchera, sous l'effet d'un impact proche. Les tireurs montés deviennent de véritables pestes des champs de bataille tandis que les charges sabre au clair finiront en méchoui si elles sont lancées n'importe comment. Bref plein de petites subtilités sur lesquelles il sera toujours temps de revenir au moment du test. Prenons tout de même le temps de nous arrêter sur le cas du général : véritable pivot d'une armée en campagne. Nous avons vu plus haut

« CETTE VISION PLUS « WARGAME » D'EMPIRE TOTAL WAR SEMBLE TRÈS BIEN FONCTIONNER. »

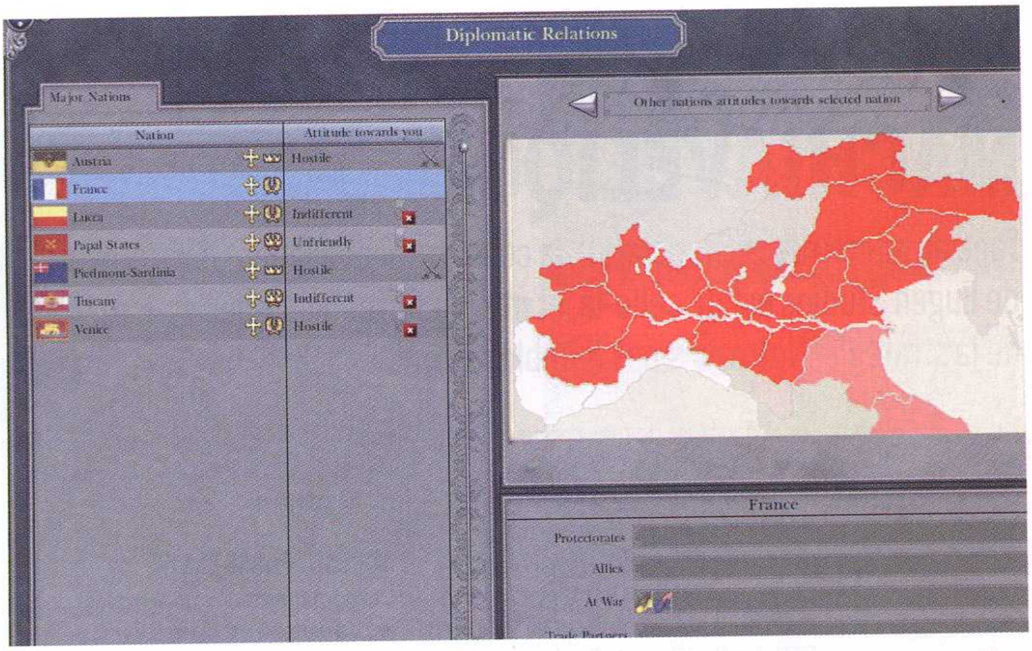


Le grand retour de la question existentielle des anciens Total War : pillage ou pas ?



La valeur des généraux en présence désignera aussi celui qui disposera ses troupes en premier.

qu'il était nécessaire pour activer le remplacement de vos troupes, mais ce n'est rien à côté du boulot qu'il abat sur le champ de bataille. Dans les campagnes napoléoniennes, la présence ou non d'un bon général décidera souvent de la victoire. Chaque général sera désormais entouré d'une zone circulaire à l'intérieur de laquelle les unités recevront un bonus de moral, qui pourra même être sérieusement boosté par le pouvoir « ralliement » dont dispose vos commandants. Il était question au départ de donner des pouvoirs particuliers à chaque général, il semblerait que l'idée ait été abandonnée puisqu'ils sont tous nantis du même dans la bêta : dès que les hommes ont un coup de mou, un coup de biniou et ça repart.



Depuis que j'ai essayé de piquer la recette des Penne Al Arrabiata, toute l'Italie me déteste.

TRAFALGAR, PLUS JAMAIS ÇA !

En plus d'une confirmation de nos premières bonnes impressions, cette bêta-version nous a également réservé une très bonne surprise. Les batailles navales ont été très notablement améliorées. Elles qui étaient la petite déception d'Empire Total War (voir Joystick 216) seront désormais plus claires, plus stratégiques et par la même plus passionnantes. Comment ces cachotiers de The Creative Assembly y sont-ils parvenus ? En ajoutant une interface pour gérer des formations entières de navires sans difficulté. Fini les embrouillaminis de coquilles de noix qui se télescopent pendant que vous regardez ailleurs. Ce qui est dommage, c'est qu'en dehors de la troisième campagne (Europe) où il ne sera déjà pas bien grand, le rôle de la marine sera tout simplement inexistant, cela prouve tout de même que les développeurs ont pris en compte mes 678 mails à ce sujet. Au moment de conclure, que retiendrons-nous de cette bêta ? Que nos petits Britanniques ont encore fait un travail d'exception et que cette vision plus « wargame » offerte par Napoleon Total War semble très bien fonctionner, tellement bien que l'on regrette la durée de vie qui s'annonce un poil courte. Il ne m'a fallu que cinq heures pour venir à bout de la campagne italienne en difficulté maximale, on peut imaginer une durée équivalente pour la campagne égyptienne et quelque chose comme une cinquantaine d'heures pour la grande campagne européenne. Il est difficile de se prononcer sur l'IA encore en cours de réglage, cette dernière se tenait à peu près bien dans les batailles temps réel mais faisait clairement n'importe quoi sur la carte stratégique. Que du bon en perspective, il ne reste plus qu'à patienter jusqu'au test pour confirmer tout ça.

SAVONFOU



Mes petits Grognards crapahutent dans les montagnes italiennes.



Une vue d'ensemble du champ de bataille, ça impressionne toujours.

À RETENIR

Sauf conflit nucléaire majeur ou pénurie de Nutella au supermarché du coin, Napoleon Total War sera disponible à partir du mois de février 2010. Et en plus, c'est vraiment chouette, il ne nécessitera pas Empire Total War pour fonctionner puisqu'il s'agit d'un stand alone de ce dernier !

PÉNURIE DE CADRES

Les généraux ne se contentent pas d'être essentiels à une armée en marche, ils se payent en outre le luxe d'être rares et chers. Pour chaque campagne, vous disposerez d'un certain nombre de personnages historiques (le maréchal Masséna, le maréchal Sérurier ou le général Store, hu hu) potentiellement recrutables. Que l'un d'entre eux se fasse estourbir par une balle perdue ou un espion sournois, et il sera out pour de bon.





Genre STR / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Eugen Systems / **Site** http://ruse.fr.ubi.com / **Sortie** 1er trimestre 2010

R.U.S.E.

MACHIAVÉLIQUE

Face au monstrueux StarCraft II, la concurrence STR de 2010 s'organise. Bel outsider, le R.U.S.E. de Eugen Studios est de celle-là, et mise sur le concept des « ruses » pour convaincre les ayatollahs de la stratégie. Notre avis pas humble du tout.

BÊTA

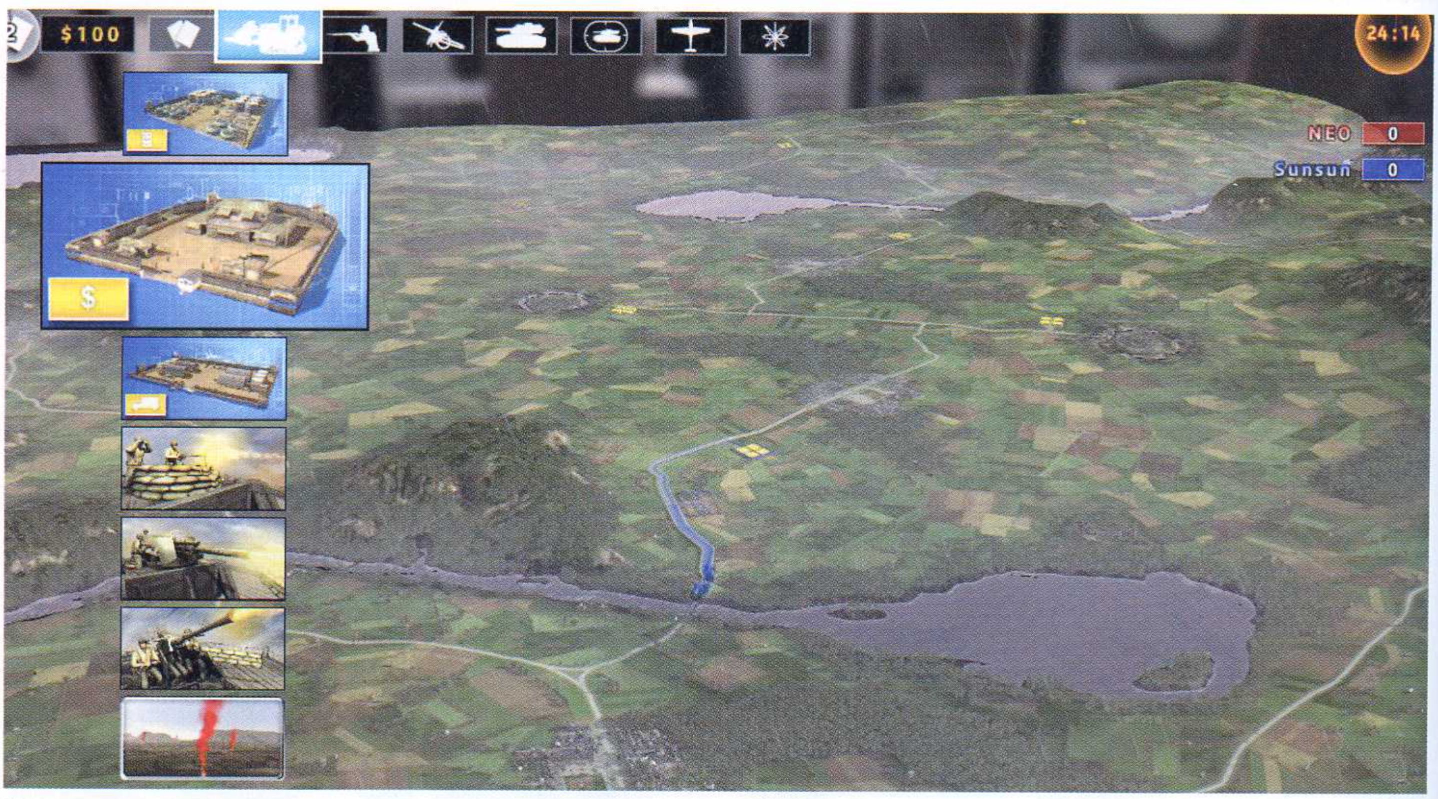
★★★★★

Le concept des ruses fonctionne en multi, c'est ce qu'il faut retenir de plus important dans cette histoire. Bel effort également du côté de la réalisation, sans faille. Prometteur. On veut en voir plus.

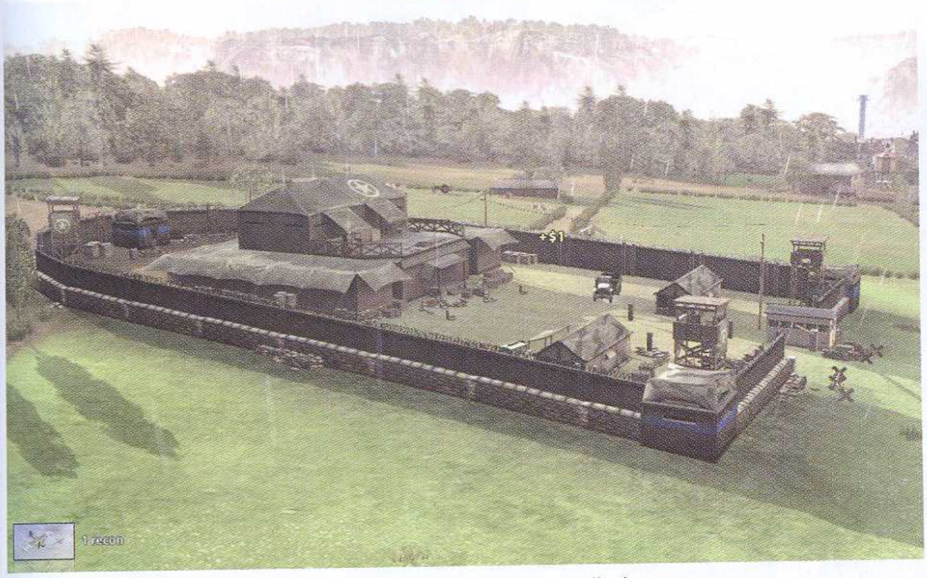
Nombre de mes connaissances (masculines) RTSiennes attendent beaucoup de R.U.S.E. Pourquoi ? J'avoue m'être posé la question à plusieurs reprises. Car si mon premier contact souris en main avait été prometteur (n°223), le STR des Parisiens de Eugen persistait néanmoins dans mon esprit comme un jeu un peu mou et un peu chiant. Pas un titre moisi, non, juste un truc pas super-glamour. Et puis j'ai troqué mes yeux de tacticien épileptique contre des yeux de stratège ; le vrai, le couillu, le seul qui puisse rester pendant des heures devant son PC à regarder un char avancer de deux centimètres par heure. Et j'ai compris. J'ai compris que R.U.S.E. ne devait pas être jugé comme un STR classique, mais plutôt comme une production à la croisée du temps réel et du wargame.

ADRESSE PASSE FORCE

Dézoom maximum, un semblant de jeu de plateau est posé sur une petite table, dans une pièce ressemblant vaguement à un QG militaire. Des téléphones sonnent, un officier assis sur une chaise murmure quelque charabia… Nous sommes en pleine Seconde Guerre mondiale, au cœur de la bataille. Un petit coup de zoom, et hop, le plateau de jeu devient le théâtre de nos futures opérations. Pas le temps de baguenauder plus longtemps, R.U.S.E. a beau paraître simpliste avec son interface complètement épurée, il exige tout de même un bulbe vif et réactif. Si ériger une structure ou envoyer une unité dans la base adverse prend trois plombes, vous allez quand même devoir méchamment vous activer. Certes, vous avancerez en terrain connu pendant les premières secondes – mise en place de son économie et choix de sa stratégie militaire – mais les choses vont rapidement se corser. Les ruses, chers lecteurs, les ruses ! La fonctionnalité phare du titre. Au nombre de dix, elles permettent de manipuler les informations. En gros : ce que vous voyez de votre adversaire et ce qu'il voit de vous : unités, bâtiments et même ordres passés. La question que je me suis posée est simple (mais longue) : est-ce que cette mécanique, qui constitue le cœur de R.U.S.E., apporte réellement quelque chose de



Il n'y a pas 5 000 bâtiments et unités disponibles, mais bien assez pour constituer une armée hétérogène et efficace.



Pour des cartes aussi grandes, le niveau de détail en vue rase-mottes est très élevé.





Quel beau paysage de guerre !

« R.U.S.E. NE DOIT PAS ÊTRE JUGÉ COMME UN STR CLASSIQUE, MAIS PLUTÔT COMME UN JEU À LA CROISÉE DU TEMPS RÉEL ET DU WARGAME. »

neuf et rafraîchissant ? J'ai envie de dire oui. Oui car, contre un bon joueur, l'approche bourrine – dont je me prétends spécialiste – ne marche pas des masses. Utiliser les ruses s'avère vite indispensable.

UN BON PRODUIT MAIS...

Sans révolutionner la prise en main ou la manière de voir les choses, cette « sous-couche de gameplay », comme disent les Parisiens de Eugen, apporte donc un réel plus stratégique – du piment aussi – et nous demande de penser la situation avec un ou deux coups d'avance, comme dans un jeu d'échecs. Bon, ceci tient aussi à la lenteur des unités. Comme un char va mettre deux bonnes minutes pour se rapprocher des bases ennemies, et que votre adversaire, s'il n'est pas trop bête, aura repéré la manœuvre et construit un ou deux bunkers anti-chars, vous devrez nécessairement avoir préparé un second plan (une diversion quelconque, une unité d'artillerie pour nettoyer la zone...). Pour le reste, R.U.S.E. se veut très simple à prendre en main. L'interface est bien pensée, avec un menu contextuel discret mais clair. Le joueur émérite tout comme le gros n00b des familles devrait s'y retrouver. Rajoutez à ça une réalisation aux petits oignons, avec une profondeur de champ visuel hallucinante, des cartes immenses et un outil de zoom bien optimisé, pour consacrer définitivement R.U.S.E. comme un outsider sérieux. Alors quoi ? Le titre de Eugen est génial et on va tous fêter ça chez Cyril Lignac ? Pas encore. C'est totalement subjectif mais la Seconde Guerre mondiale, personnellement, j'en ai un peu ma claque. Deuzio, même si c'est voulu et assumé, R.U.S.E. a quand même le cul entre deux chaises, celle de la grande stratégie et celle de la stratégie en temps réel, et ça se sent un peu trop. Le pari de vouloir séduire et tacticiens et stratèges est audacieux. Espérons pour Eugen qu'il sera payant, et que R.U.S.E. saura trouver son public.

SUNDIN

À RETENIR

La Seconde Guerre mondiale dans le jeu vidéo, on en a tous un peu ras-le-bol, et je reste très poli. Eugen Systems en a conscience, mais le choix de cette période s'imposait, nous a dit le développeur français, pour des raisons liées à sa « richesse » en termes d'unités et de technologies militaires.

UN PANEL VARIÉ

Il existe quatre types de ruses : celles qui « révèlent » (les ordres ennemis, ses unités), celles qui « cachent » (ses propres unités et structures), celles qui créent de fausses pistes (des unités ou des bâtiments factices) et celles qui modifient les caractéristiques des troupes.



À intervalles réguliers, une nouvelle carte de ruse vous sera offerte. Faites en bonne utilisation.



Joli boulot sur l'interface, propre et intuitive.

Armored Princess sera bientôt entièrement traduit en français.



Rouge, bleu, jaune, vert... Choisissez bien votre bébé dragon, vous ne pourrez plus en changer !

Genre Stratégie tour par tour/ **Éditeur** 1C Company / **Développeur** Katauri Interactive / **Site** www.kings-bounty.com/eng / **Sortie** mars 2010

KING'S BOUNTY : ARMORED PRINCESS

LA STRATÉGIE TROP BIEN GAULÉE

King's Bounty est venu, on l'a vu, et il a convaincu. C'est donc habités d'une réelle curiosité que nous accueillons aujourd'hui cette première extension qui, disons-le tout de suite, ne révolutionne pas les bases de son glorieux aîné. Mais peut-on vraiment s'en plaindre ?

BÊTA ★★★★☆

Les amateurs de stratégie se réjouiront pour sûr de l'arrivée d'Armored Princess. Un titre au système bien rodé, qui fait perdre la notion du temps dès que l'on s'y plonge.

Jamais, depuis la série des Heroes of Might & Magic, un jeu de stratégie au tour par tour n'avait soulevé une passion aussi authentique que celle qui a entouré King's Bounty : The Legend, voilà plus d'un an. Un titre venu de Russie qui, au premier coup d'œil, ne semblait pourtant pas avoir grand-chose pour lui, avec ses graphismes cartoon mignons pas franchement caractéristiques des sessions enfiévrées entre grands stratèges. Mais sous le vernis du rendu ingénu et des animations sommaires se cachait un titre redoutable d'efficacité, au gameplay exemplaire, et à la richesse toujours renouvelée. Avec Armored Princess, on prend les mêmes et on recommence, avec juste ce qu'il faut de nouveautés pour ne pas donner l'impression de proposer une simple copie carbone... Quoique.

DANS LE GENRE CLASSIQUE

Exit Bill Gilbert, le héros au nom peu inspiré du premier épisode, et bienvenue à la Princesse Amélie, jeune fille de bonne famille à la plastique irréprochable, que vous prendrez certainement davantage de plaisir à incarner. En quête d'un moyen pour repousser les forces du Mal incarnées par l'archidémon Baal – encore lui – la belle devra lever une véritable armée, et faire la preuve de sa valeur au combat. Comme dans le premier opus, vous devrez ici choisir la voie du guerrier, du paladin ou du mage, et développer les talents qui correspondent le mieux à votre façon de jouer grâce aux runes d'esprit, de volonté ou de magie que vous accumulerez. Un principe éprouvé, et un arbre de compétences diverses que l'on n'a de cesse d'étudier pour optimiser son efficacité. Vous pourrez ainsi vous initier à différentes écoles de magie, affiner les compétences de vos



Pour être honnête, les combats sont assez répétitifs... mais souvent passionnants !



Dans cette dimension parallèle, les combats se révèlent d'une difficulté assez ahurissante.



Développez votre talent d'observation pour connaître la nature des troupes ennemies.



Certains types de troupes sont plus ou moins compatibles entre eux.

« L'AJOUT LE PLUS NOTABLE EST L'APPARITION D'UN BÉBÉ DRAGON, QUI CONSTITUE LA PIERRE ANGULAIRE DE BIEN DES COMBATS. »

troupes (attaque, déplacement, initiative, précision, défense...), invoquer différentes créatures, vous concentrer sur l'accumulation de richesses, augmenter votre efficacité avec tel ou tel type d'unités... L'éventail des possibilités est énorme ! Pour vous aider, différents compagnons de voyage pourront vous accompagner (ils remplacent les épouses, gentilles mais parfois collantes, du premier épisode), qui possèdent chacun des capacités dont vous tenterez de tirer le meilleur parti (par exemple former des troupes de base, que vous monnayerez peu cher, pour en faire des élites). Des équipements de toutes natures vous accorderont différents bonus d'attaque, de commandement ou de défense. Les armes « enchantées », que vous pouvez améliorer en les combattant dans une espèce de dimension parallèle, répondent ici toujours présentes. D'une puissance phénoménale, elles ne plieront de surcroît que devant les joueurs les mieux préparés...

ET DONC, LES NOUVEAUTÉS ?

Pour être honnête, les nouveautés d'Armored Princess ne sautent dans un premier temps pas aux yeux. Dans un deuxième temps non plus, d'ailleurs. Mais elles existent (voir encadré « À retenir »). L'ajout le plus notable est l'apparition d'un bébé dragon qui remplace ici les quatre esprits enragés de The Legend, et constitue la pierre angulaire de bien des combats. Cette créature aux faux airs de Stitch (© Disney) gagne en effet, au fil du temps, en efficacité, et acquiert différentes capacités bien utiles, entre découverte de trésors, construction de murs de défense en plein champ de bataille ou puissance d'attaque décuplée. Il n'est pas rare qu'une de ses interventions fasse basculer le cours d'un combat. Le fond du jeu reste toutefois semblable à ce que l'on connaît, avec une carte qui présente des ennemis s'y déplaçant en temps réel, PNJ à foison prêts à vous raconter leur vie, aire de combat divisée en une grille hexagonale d'une cinquan-taine de cases, troupes de différentes natures entre humains, nains, elfes, machines, dragons ou morts-vivants, etc. Le tout saupoudré d'un système de leveling parfaitement huilé qui, de niveau en niveau, vous permet de commander toujours davantage de troupes. Armored Princess a donc toutes les qualités requises pour convaincre le public qui avait acclamé son aîné l'an dernier. Et sans doute plus.

CHRIS

À RETENIR

Une héroïne au physique de top model, un bébé dragon qui prend du galon au fil de l'aventure, la possibilité de posséder une monture volante, une nouvelle race (les hommes-lézards), des médailles déblocables qui accordent certains bonus, et surtout, des dizaines d'heures de jeu.

UN PEU DE RELIEF

Sous ses dehors assez modestes, il faut en convenir, Armored Princess cache des options paramétrables à foison, qui lui permettent de donner le meilleur de lui-même sur les configurations un tant soit peu correctes. Qualité des ombres et des textures, distance d'affichage, rendu de l'eau, anti-aliasing, anisotropic filtering... Surtout, ce nouvel épisode inclut un mode 3D pour les gamers possédant le matériel compatible ! L'information mérite d'être signalée.

Genre FPS / **Éditeur** Sega / **Développeur** Rebellion / **Site** www.sega.fr/games/aliens-vs-predator/ **Sortie** Février 2010

ALIENS VS PREDATOR

TRIANGLE AMOUREUX

Les cow-boys et les Indiens, c'est dépassé. Le western moderne et ses duels sans pitié se déroulent désormais dans l'espace. On pourrait même intituler celui-là : le bon, la brute... et l'autre brute

BÊTA

★★★☆☆

Si la technique (encore bien trop poussive) suit et que le mode multijoueur (absent de cette version) parvient à séduire, cet Aliens vs Predator pourrait être une des très bonnes surprises de 2010.

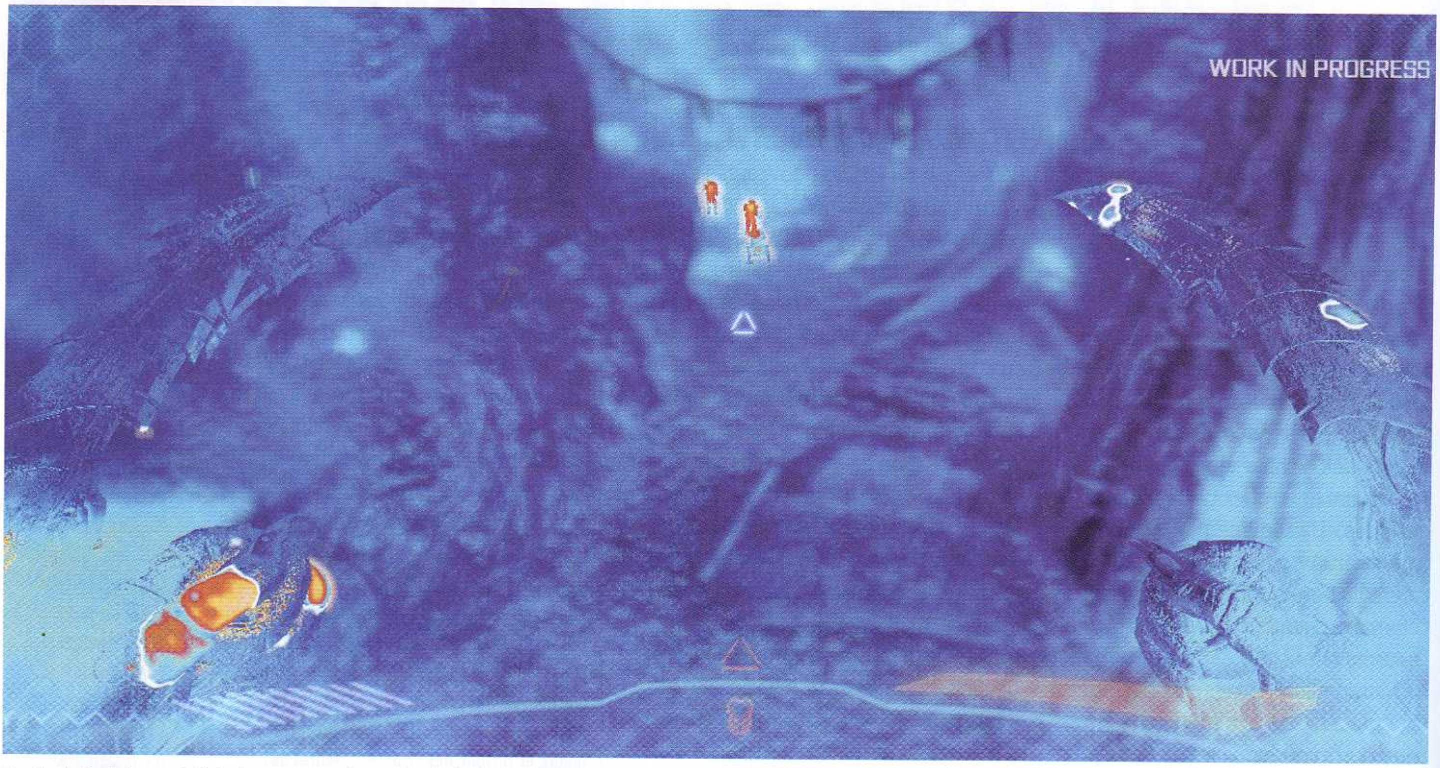
À peine sorti d'une séance 3D du magnifique Avatar de James Cameron, je rentre chez moi, la tête encore remplie d'images de la belle planète Pandora. Soudain, retour à la réalité, un gigantesque individu vêtu d'un long imperméable m'accoste, me propulse contre le mur et glisse la lame affûtée d'un long poignard sur ma gorge. Je ne panique pas et lâche un timide « Sa... salut, Death Pote ! ». Quelques minutes plus tard, rompue à la méthode de notre rédacteur en chef, je reprends ma route, heureux d'avoir accepté de jeter un œil à l'un des outsiders de l'année 2010 : Aliens vs Predator. J'avais plutôt bien aimé le premier opus sorti il y a une dizaine d'années et déjà réalisé par les petits gars de Rebellion. Je vais enfin pouvoir faire joujou, sur PC, avec un soldat du corps des Marines, un gluant xénomorphe (l'alien) et bien sûr le redoutable et classieux Predator.

GARDE À VOUS !

Une fois le jeu lancé, sans la moindre hésitation, je choisis d'aller voir du côté de mes chouchous les Marines. Bien à l'abri derrière mon fusil-mitrailleur, je traverse des couloirs obscurs, suis l'objectif indiqué via la flèche présente sur mon détecteur de mouvement. Ce dernier émet d'incessants petits sons stridents. Ça doit vouloir dire que je suis sur la bonne voie, non ? Je continue à courir, tourne à angle droit et je... BON SANG C'EST QUOI CE TRUC ??? Une créature visqueuse bientôt accompagnée d'autres me fonce dessus et m'oblige à canarder dans toutes les directions pour m'en défaire. Oubliez le lent et pesant rythme de Dead Space, attendez-vous plutôt à une ambiance du style Aliens de James Cameron (encore lui) avec des meutes de xénomorphes débarquant de tous les côtés. Le gameplay s'annonce nerveux et... bourrin.

COUP DE CAFARD

Je vais maintenant incarner le xénomorphe. Il semble bien plus puissant, et je suis un lâche. En début de mission, je me découvre être « Numéro Six », une créature capturée sur laquelle des scientifiques humains se livrent à de drôles d'expériences. On m'apprend d'abord à me familiariser avec mes nouvelles capacités. Je peux grimper sur les murs, courir au plafond et bondir d'une touche sur tout ce que je veux. Les réactions de la



Fourbe, le Predator peut distraire ses ennemis pour les isoler les uns des autres dans des niveaux qui s'annoncent très linéaires.



Ferme donc ta grande bouche, bonhomme. T'as pas mangé que des fraises au petit déj.





À l'intérieur comme en dehors, les aliens sont partout.

« À QUELQUES SEMAINES DE LA SORTIE, ON EST EN DROIT DE S'INQUIÉTER . »

bête sont tout bonnement incroyables, et passé un petit temps d'adaptation à la vitesse effarante de ma créature, j'en fais ce que je veux. Rapidement, je vais avoir l'occasion de démembrer des scientifiques et autres soldats (malheureusement tous plus cons les uns que les autres) tout en constatant qu'il vaut mieux éviter de foncer tête baissée vers les puissantes tourelles de défense (que l'on contournera pour plus de sécurité). À part ça, là encore, les développeurs ont privilégié l'action pure et dure.

UN SOUPÇON D'INQUIÉTUDE

Avec le Predator, on jouera sur des niveaux plus étriqués, à coups de disparition temporaire et de surpuissants tirs de canon plasma. Un chouïa plus subtil mais pas transcendant non plus. En outre, les trois campagnes s'annoncent très sympas mais aussi ultra-linéaires et scriptées (« va là, fais ci, fais ça, récupère un objet, apporte-le là-bas »). Pas grave, les missions semblent bien écrites et quand même assez stressantes en dépit de ce gros penchant pour le bourrinage.
En revanche, si le moteur 3D regorge d'effets de lumière magnifiques (rayons du soleil à travers les vitres, projecteurs, ombres portées en temps réel...), il a aussi une fâcheuse tendance à se mettre à ramer comme un porc sans raison apparente. C'est bien simple, certaines missions deviennent carrément injouables tant les saccades sont nombreuses ! Certes, il s'agit d'une version « Work in Progress » mais à quelques semaines de la sortie, on est en droit de s'inquiéter. Espérons que les développeurs corrigeront ces gros soucis d'ici la sortie. Il serait regrettable qu'un moteur poussif gâche une expérience de jeu qui s'annonce très intense. Comme il serait regrettable que l'on soit obligé de leur envoyer Death Pote pour leur expliquer notre façon de penser.

YAVIN

À RETENIR

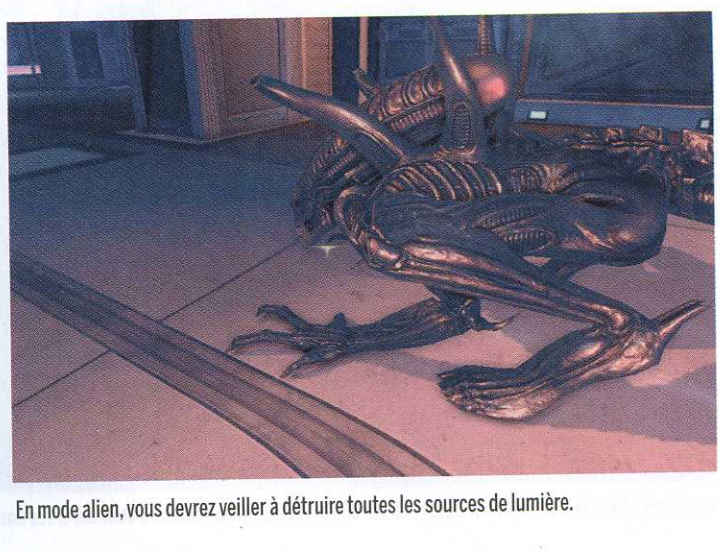
Trois créatures aux capacités bien spécifiques s'affrontent sur trois campagnes dédiées, dans cette nouvelle version d'un des meilleurs FPS des années 90. Dans chacune des situations, les développeurs vous réservent de sérieuses montées d'adrénaline !

OU ALORS...

Nos amis de Sega ont plus d'un tour dans leur sac et si cet Aliens vs Predator vous laisse de marbre (parce que vous n'en avez rien à faire du Predator, par exemple), le futur Aliens : Colonial Marines du même éditeur tentera de rattraper le coup en 2010 si tout va bien.



Au propre comme au figuré, les développeurs ont décidé de vous en mettre plein la gueule.



En mode alien, vous devrez veiller à détruire toutes les sources de lumière.

Genre STR / **Éditeur** THQ / **Développeur** Relic Entertainment / **Site** www.dawnofwar2.com/fr / **Sortie** 12 mars 2010

WARHAMMER 40,000 : DAWN OF WAR II : CHAOS RISING

LAISSEZ-VOUS CORROMPRE !

Note pour l'année 2010 : ne pas oublier Dawn of War II. Je répète : ne surtout pas oublier Dawn of War II. Extension en approche. Chaos Rising de son petit nom. Beaucoup d'action. Beaucoup de fun. Beaucoup de plaisir. Space Marines. À vous.

BÊTA
★★★★☆
Un add-on classique, qui fait le boulot. Les fans y trouveront principalement du contenu, avec une nouvelle campagne longue de 15 missions, et une nouvelle race, les Space Marines du Chaos. Que du bonheur.

Même si je sais très bien que vous lisez d'abord tous mes articles avant de passer sur ceux de mes collègues, je vous invite à regarder la chronique mensuelle estampillée cette fois du sieur Lucky, qui traite du DLC et de ces chers vieux add-on. Pourquoi je vous dis ça ? Parce qu'avec Relic, nous avons un bel exemple de studio qui privilégie encore l'add-on au DLC. Un studio qui nous abreuve, nous autres apôtres du monde de Warhammer 40,000, de mises à jour et de contenus gratuits. Oui, gratuits ! Incroyable de nos jours, n'est-ce pas ? Après nous avoir gavés de Dawn of War et de Company of Heroes, les Canadiens s'apprêtent à sortir la première (mais sûrement pas la dernière) extension pour Dawn of War II. Et on y a joué, avec nos petites mains et un bout du cerveau. Deux missions de la nouvelle campagne (sur quinze), situées dans la stricte lignée des précédentes : courtes, intenses, nerveuses, brutales, CATACLYSMIQUES ! Bref, du lourd. Dans le fond comme dans la forme, pas de grands bouleversements néanmoins. C'est toujours aux côtés des Blood Ravens et de ses escouades de choc (Avitus, Cyrus, Tarkus et compagnie...) que vous veillerez une nouvelle fois à la bonne marche de la galaxie. Face à vous cette fois, les Space Marines du Chaos de la Légion Noire. Avec un nom pareil, vous imaginez bien que ces gars-là ne rigolent pas.

VENDU ! VENDU !

La principale (et la seule ?) nouveauté gameplay de Chaos Rising réside dans la présence d'une jauge de « corruption », pour chacune de vos escouades. Très simple : en certaines occasions (scriptées), on vous demandera de faire un choix. Un choix entre deux « façons de faire ». En gros comme en petit : se la jouer bourrin (par exemple défoncer une porte sacrée) ou se la jouer grand prince super-poli (mouliner pour ouvrir la porte sacrée). En vérité, il s'agit bien d'un choix moral. Détruire la porte sacrée de l'empire, ça ne se fait pas pour un vrai Space Marines. Vous aurez donc la possibilité de devenir un salaud, et devrez en assumer les conséquences. Au niveau du scénario ? À vrai dire, je ne sais toujours pas. On peut imaginer (ou rêver plutôt) qu'à partir d'un certain degré de corruption, le scénario change par rapport à ce qui était prévu pour un joueur incorruptible. On peut penser que Relic a concocté quelques missions spéciales pour les plus zélés ou les plus corrompus d'entre nous. Rejouabilitement parlant (quoi ça n'existe pas ?), ce serait top. Mais ça reste encore une inconnue. De ce que



Les Space Marines du Chaos ont aussi droit à leur Dreadnought de combat. Malheur à ses ennemis. Qu'il tape foooortt !





Question effets spéciaux, c'est toujours aussi saignant...



A priori, Chaos Rising ne devrait pas bénéficier d'améliorations graphiques. En même temps, c'est déjà pas mal du tout...

« EN TRÈS BON ADD-ON, CHAOS RISING EST UNE EXCELLENTE NOUVELLE POUR LES FANS QUI SE RUERONT SUR LE MULTIJOUEUR. »

j'en ai vu, le niveau de corruption jouera au moins sur le matos de vos unités et leurs compétences. Par exemple, je me suis retrouvé bien con après la fameuse porte quand, dans la mission d'après, mon Libraire (une nouvelle unité) ne pouvait plus soigner (mais il devait pouvoir utiliser autre chose en contrepartie). Même combat au niveau des items. Certains ne requerront pas seulement un niveau d'expérience comme avant, mais aussi un degré de corruption particulier. Sans amorcer une révolution, l'idée est bonne, et participe très bien au petit côté RPG de Dawn of War II. Attendons de voir ce que ça donnera niveau scénar.

MOUS DU CLIC S'ABSTENIR

Question nouvelle unité, on a vu le Libraire, Jonah Orion de son petit nom, un puissant mage qui peut aussi bien servir de soutien (sorts de soin, buffs à tous les alliés environnants) que de DPS (avec des sorts élémentaires à base de feu ou de foudre). On a également découvert une nouvelle planète, qui ne manquait d'ailleurs pas de charme : Aurélia, une terre gelée qui a soudain ressurgi du Warp. La construction des missions (que Relic promet plus variées) n'a en revanche pas bougé d'un iota. On retrouve notre petite escouade de départ, les deux ou trois objectifs à accomplir, avant de terminer sur un bon vieux boss des familles. En bon add-on, Chaos Rising s'annonce donc comme une excellente nouvelle pour les fans, qui se rueront certainement sur le multi et les Space Marines du Chaos. Les autres y trouveront une seconde chance pour essayer le meilleur STR de 2009, toujours aussi plaisant à jouer.

SUNDIN

À RETENIR

La campagne de Chaos Rising suivra au plus près celle de Dawn of War II puisqu'un an à peine sépare les deux épopées. Du coup, vous pourrez pleinement profiter de vos sauvegardes (votre matos, vos escouades) et améliorer vos troupes jusqu'au niveau 30.



Petite sauterie sur la nouvelle planète Aurélia.



De la bonne utilisation des compétences de ses troupes dépendra votre destin.



Les arbalétriers restent groupés pour couvrir leurs alliés sur le terrain. Mais ils sont à la merci d'une charge de cavalerie.





Au pied du château, la situation est tendue dans la mêlée.

Genre Action / **Éditeur** Paradox Interactive / **Développeur** TaleWorlds Entertainment / **Site** www.taleworlds.com / **Sortie** 19 mars 2010

MOUNT AND BLADE : WARBAND

DU MULTIJOUEUR SAIGNANT !

Après avoir fait ses preuves en solo, le RPG tactique moyenâgeux Mount and Blade fait ses premiers pas sur des champs de bataille en ligne fleurant bon la testostérone, la crasse et le sang frais. De quoi aiguiser les appétits en toute délicatesse. Miam !

BÊTA TEST

★★★★★

Encore mal dégrossi, Warband délivre une expérience originale, prenante et tactique, à condition de trouver les compagnons adéquats. Un excellent complément à Mount and Blade premier du nom.

Après un épisode original injustement passé inaperçu, et centré sur le solo, le studio turc récidive. À plusieurs titres, l'add-on Warband tient plus de la correction – néanmoins généreuse – que de l'ajout de contenu proprement dit : améliorations graphiques, ajustements de l'ergonomie des menus et des inventaires, et apparition, enfin, du mode multijoueur tant réclamé sur les forums. Celui-ci ne couvre pas la campagne, mais simplement les combats en temps réel : il sera donc désormais possible de découper son prochain en rondelles, armé d'une hache, d'une lance ou d'une arbalète meurtrière, aussi bien à pied qu'à cheval, seul ou en équipe, pour des combats pouvant regrouper 64 joueurs au total.



L'argent gagné permettra de mieux s'équiper en armes et protections.

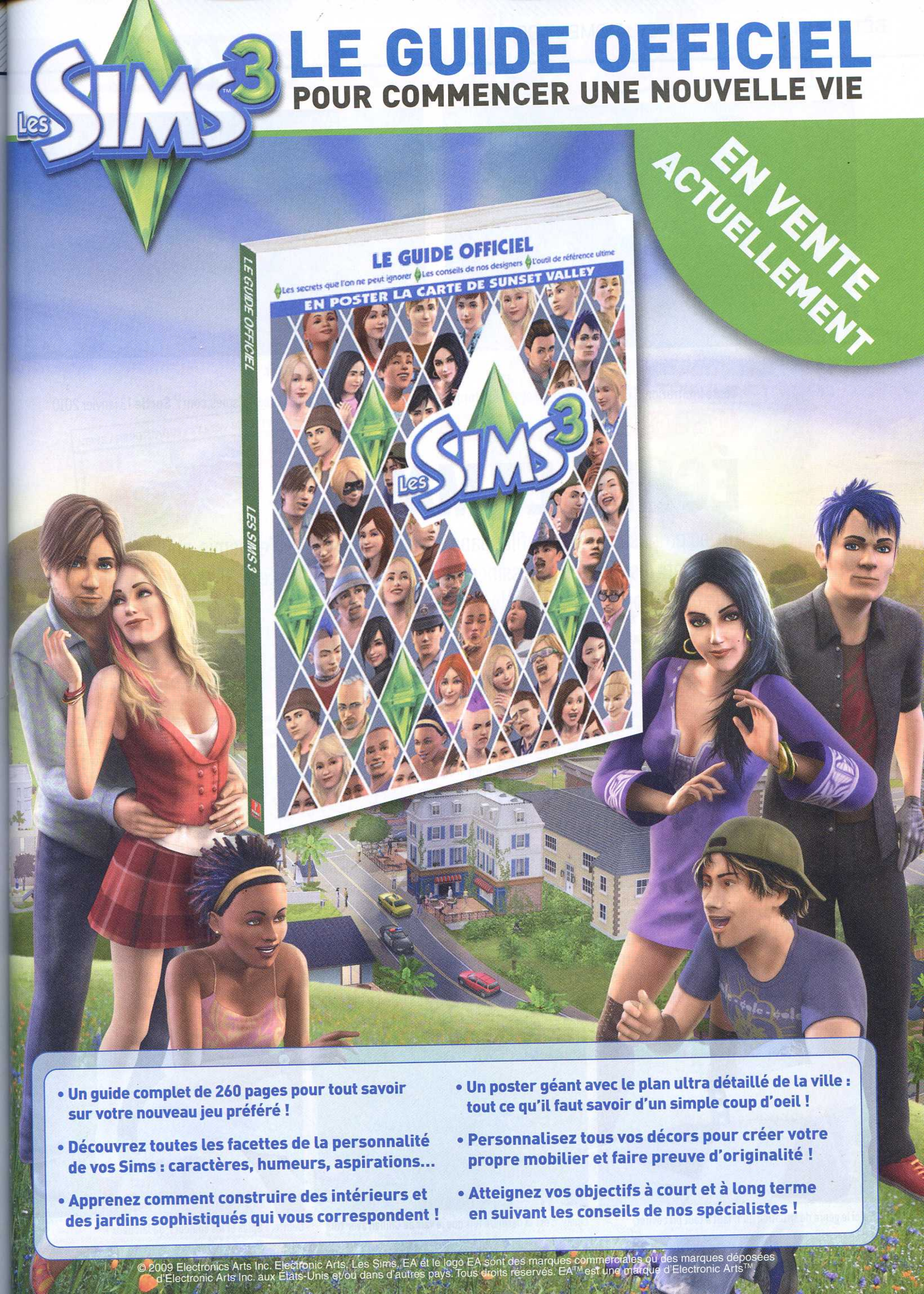
MA HORDE DE POTES ET MOI

Dans la mêlée ou en duel, le plaisir est bien là, et voir son adversaire plier genoux en agonisant produit son petit effet. Les combats, toujours basés sur les mouvements de la souris (qui orientent l'arme et le bouclier), déstabiliseront les débutants qui auront fait l'impasse sur le mode solo, tandis que les vétérans retrouveront vite leurs marques. Ces derniers pesteront probablement contre les petits coups de lag qui viennent aggraver une gestion des collisions parfois hasardeuse. Malgré tout, la sauce prend, et l'on saisit vite tout le potentiel tactique de la bête lors des affrontements coordonnés, factions contre factions. Nerveux, brutal, excitant, centré sur les réflexes et la maîtrise du combat, le multijoueur de Warband propose au final un autre aspect de Mount and Blade. Warband est donc un « must try » pour les fans, une expérience à tenter assez prudemment pour les autres, en attendant la sortie, un jour peut-être, d'un opus qui transposera toute la richesse RPG et tactique de la partie solo en ligne. Rendez-vous en mars.

ELGARION

À RETENIR

Warband accueille six modes de jeu (combat et destruction, siège, bataille, conquête, capture de drapeau et combat par équipes), pour un maximum de 64 joueurs. Piétaille, archers et cavaliers pourront ainsi s'étriper avec une certaine variété sur une dizaine de cartes.


Les SIMS 3
LE GUIDE OFFICIEL
POUR COMMENCER UNE NOUVELLE VIE
EN VENTE ACTUELLEMENT
LE GUIDE OFFICIEL
Les secrets que l'on ne peut ignorer
Les conseils de nos designers
L'outil de référence ultime
EN POSTER LA CARTE DE SUNSET VALLEY
Les SIMS 3
LE GUIDE OFFICIEL
LES SIMS 3
• Un guide complet de 260 pages pour tout savoir sur votre nouveau jeu préféré !
• Découvrez toutes les facettes de la personnalité de vos Sims : caractères, humeurs, aspirations...
• Apprenez comment construire des intérieurs et des jardins sophistiqués qui vous correspondent !
• Un poster géant avec le plan ultra détaillé de la ville : tout ce qu'il faut savoir d'un simple coup d'oeil !
• Personnalisez tous vos décors pour créer votre propre mobilier et faire preuve d'originalité !
• Atteignez vos objectifs à court et à long terme en suivant les conseils de nos spécialistes !
© 2009 Electronics Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA™ est une marque d'Electronic Arts™.



Elle est cool, ta tenue. Tu me l'échanges contre un bourre-pif ?



Attention, le petit oiseau va sortiiiiir.

Genre Infiltration / **Éditeur** 1C Company / **Développeur** Haggard Games / **Site** www.death2spies.com / **Sortie** 13 janvier 2010

DEATH TO SPIES : MOMENT OF TRUTH

ÉCHEC ET MAT

Un jeu proposant de se faufiler dans des espaces blindés d'ennemis, pour y dérober des objets insolites ou assassiner une cible ? Exactement ce qu'il me fallait pour préparer mon opération « Courses de Noël 2009 ».

Bercé depuis l'enfance par les exploits de James Bond, le jeune Semion Strogov croyait très naïvement que le métier d'agent secret consistait, pour l'essentiel, à boire des rivières de Vodka-Martini entre les seins de femmes sublimes, tout en lançant de temps à autre un « My name is… » de bon goût. Alors forcément, lorsqu'il se retrouve largué dans une Allemagne nazie hostile, avec pour tout bagage ses ordres de missions et un paquet de chewing-gum, il fait un peu la gueule. Et malheureusement pour lui, les choses ne vont pas s'arranger. En effet, ce nouveau chapitre de la série Death to Spies continue sur la voie tracée par le premier épisode, celle d'un jeu d'infiltration sobre et complexe, où les gadgets fantaisistes s'effacent devant l'esprit tactique et le sens de l'anticipation. En fait, par son approche très cérébrale, et son rythme lent et pesant, le jeu s'apparente à une partie d'échecs grandeur nature.

KRACOU KASPAROV

Avant d'envisager le moindre mouvement, il vous faudra consciencieusement repérer les lieux, jusqu'à trouver la faille dans le système de défense adverse. Et même avec une préparation minutieuse, la partie sera loin d'être gagnée. Par exemple, prendre les traits de l'ennemi s'avérera très utile, à la seule condition de le faire proprement. Il faudra ainsi penser à se séparer de son arme si le déguisement en question est celui d'un simple mécano, ou prendre soin de ne pas souiller ses vêtements en l'éliminant. Un souci du détail et une difficulté que personnellement, je trouve bienvenus, mais qui risquent de rebuter le joueur occasionnel. D'autant que ma comparaison avec les échecs ne s'arrête pas à l'aspect stratégique, puisque Death to Spies s'annonce visuellement aussi fun qu'un damier noir et blanc. Voilà donc un titre moyen, dont la difficulté ne comblera que les inconditionnels du genre. En attendant le retour de Sam Fisher, pourquoi pas.

KRACOUKAS

BÊTA ★★★☆☆

Cette suite s'annonce comme une réplique exacte de l'original, avec ses qualités (level design bien pensé et bonne approche tactique), et ses défauts (ambiance aussi fun qu'une clé à molette).

À RETENIR

En prenant les traits d'un officier, il sera possible de donner des ordres aux soldats de base que l'on croisera. Une tactique encore à tester, puisque le gradé semble être aussi difficile à intercepter que le Death Pote à l'approche d'un bouclage.



Voici le genre de situation qu'il faut à tout prix éviter.



Lucky, c'est la dernière fois que je vais au Chilien avec toi !



Death to Spies et les couleurs, ça fait deux !

ABONNEZ-VOUS joystick

VOUS AVEZ CONNU L'INFILTRATION ? PASSEZ MAINTENANT À L'ACTION !

Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION® (version PC)	49,98 €**
Total	~~140,33 €~~

79,50€



UBISOFT © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P227

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^{os} + le jeu Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION® (version PC) pour **79,50** € au lieu de **140,33** €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❑ CB n° ⎿⏊⏊⏊⏌
Expire le : ⎿⏊⏌ (validité 2 mois) Cryptogramme ⎿⏊⏌
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom(1) : ....
Prénom(1) : ....
Société : ....
Adresse(1) : ....
Code Postal(1) : ⎿⏊⏊⏊⏊⏌ Ville(1) : ....
Adresse email(1) : ....
Tél fixe : ....
Tél portable : ....
Date de Naissance : ⎿⏊⏌ ⎿⏊⏌ ⎿⏊⏊⏊⏌

Yellow MEDIA

(1) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION®" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage).
** Envoi du jeu à partir du 25 février 2010, après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 28/02/10.**
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr.
Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑.
En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.

MASS EFFECT 2

Auteur de l'excellent Dragon Age Origins, Bioware nous enchante avec un univers SF aux antipodes.











KING ARTHUR

Superbe plongée dans les temps médiévaux avec la bonne surprise du mois : King Arthur.



SAIRA

Directeur artistique de talent, le célèbre indépendant Nifflas en met encore une fois plein la vue.





NAPOLEON TOTAL WAR

The Creative Assembly persiste et signe avec une nouvelle extension de haute facture. Attention les yeux (et les oreilles).



R.U.S.E.

La Seconde Guerre mondiale n'a jamais paru si réaliste avec le dernier jeu de stratégie des Frenchies de Eugen Systems.



La trilogie Mass Effect devrait se conclure en 2011 puisqu'un 3e opus est d'ores et déjà dans les tuyaux.

BIOWARE, ROI DU RPG

MASS EFFECT 2

Cette année, Bioware s'est mis en quatre pour me niquer mes vacances. Je prévois une semaine sous le soleil des Antilles : ils m'envoient Dragon Age Origins. Une fin d'année « ski et raclette » ? Mass Effect 2 échoue sur mon bureau. Ceci dit, dois-je réellement m'en plaindre ?

Genre Action
Éditeur Electronic Arts
Développeur Bioware
Âge conseillé + 18 ans
Site http://masseffect.bioware.com
Prix 50 euros
Sortie 28 janvier 2010

Nous autres, pigistes à Joystick, avons su garder de génération en génération cette coutume un peu étrange qui consiste à prêter à nos chefs de rubrique les pouvoirs les plus extravagants. Death Pote faisant pleuvoir des chats mignons dans les bureaux, Lucky coupant en deux un océan de chocolat fondu... Savon me disait encore hier qu'il avait vu de ses yeux Sundin transformer de l'eau en mojito un soir de pleine lune. Un exploit qui, je l'avoue, n'est pas dénué d'un certain panache, mais qui pointe bien loin derrière ceux réalisés par notre héros du jour, le bon commandant Shepard. Imaginez que l'homme en est seulement au tiers de sa vie d'aventurier, qu'il a déjà sauvé une fois l'humanité, renvoyé les vilains Moissonneurs chez eux avec un coup de pied cybernétique au cul, et permis à l'alliance terrienne de prendre le contrôle du conseil de la Citadelle, sorte de G7 de l'univers. Du coup, la première question qui s'est naturellement imposée à l'aube de ce nouveau chapitre était la suivante : qu'allait bien pouvoir inventer Bioware pour relancer la machine Mass Effect ? Et plus problématique : comment faire pour contenter les fans d'un univers aussi riche et aussi complexe, tout en autorisant de nouveaux adeptes à raccrocher les wagons d'une histoire déjà pleine de rebondissements ?



De l'action classique et bourrine : on se planque, on sort les flingues, et on arrose...

Belle journée pour mourir

La tâche s'annonçait certes ardue, mais nos amis canadiens, qui ne sont pas des lapins de six semaines en matière de scénarios innovants, se sont montrés à la hauteur de la difficulté. Ainsi, c'est par la mort de notre héros que tout va (re)commencer. Une mort nécessaire, puisqu'elle va permettre de clore définitivement le premier chapitre, et de courte durée, puisque Shepard pourra maintenant inscrire la résurrection à la longue liste de ses hauts faits. Le joueur de la première heure verra dans cet habile stratagème un soubresaut scénaristique de plus et pourra sans vergogne capitaliser ses précieuses sauvegardes issues de ses précédentes aventures. Quant aux nouveaux venus, ils vont profiter d'un blanc historique de deux années (temps entre la mort du héros et son retour miraculeux), blanc qui va les mettre quasiment au même niveau d'informations que les autres. Pour autant, les développeurs n'évitent pas certains écueils : comme je le disais, l'univers de Mass Effect, ses codes, les relations entre les différentes factions, sont complexes. Et le début de l'aventure laissera cette impression un peu décevante d'un jeu très beau, à l'intrigue maîtrisée mais qui manque singulièrement de rythme. Entre RPG et jeu de shoot à la troisième personne, le gameplay semble avoir du mal à trouver ses marques : les phases d'action sont courtes, plutôt simplistes, et on passera finalement le plus clair de notre temps à s'interroger sur le pourquoi du comment le monde a tourné sans nous. *Mode tambours

>>>

« C'est autour de votre vaisseau et de son équipage que va se structurer tout l'aspect RPG. »

EN RÉSUMÉ

Bioware termine l'année en fanfare et nous gratifie d'un Mass Effect 2 des plus réussis. Esthétique, profond, et doté d'une trame solide, il saura occuper vos longues soirées d'hiver. Messieurs, chapeau bas !

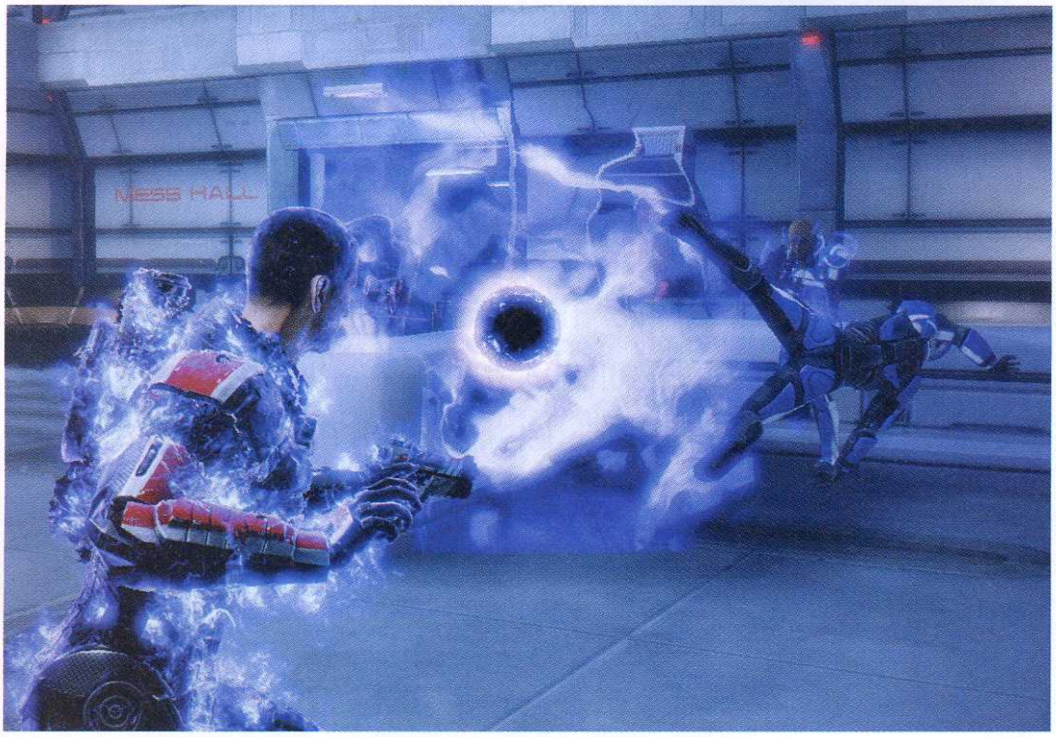
PLUS

- Quel scenario, les amis !
- Techniquement superbe
- Un univers qui a du répondant

MOINS

- Des phases d'action trop simplistes
- Un démarrage un peu mou
- Vraiment mou

VERDICT 16/20



C'est joli, cet écran de protection biotique... Et puis tout le monde le dit, le bleu sera LA couleur de l'hiver 2183.

>>> et trompettes ON* Un déséquilibre qui, fort heureusement, prendra fin dès que l'on mettra les pieds dans notre nouvelle forteresse volante, le SSV New Normandy.

Cap'tain Kracou à passerelle

Car que serait le capitaine Kirk sans son puissant Enterprise, et son équipage d'hommes et de femmes courageux ? Un gros loser, exactement ! C'est donc bien autour de ces deux éléments que va se structurer tout l'aspect RPG : les hommes et les conflits qu'ils vont nécessairement faire naître donneront du corps à l'intrigue, tandis que le New Normandy s'imposera comme le centre névralgique de votre progression. En effet, gagner de l'expérience à la force du pistolet à impulsion ne sera que la partie émergée de l'iceberg. Derrière, il vous faudra gérer les ressources nécessaires au fonctionnement et à l'amélioration de votre appareil. Ce dernier disposera également de laboratoires de recherche et d'un centre médical pour améliorer votre équipement personnel.

Et bien entendu, il va vous donner les moyens d'arpenter la galaxie à la poursuite des nouveaux ennemis de la race humaine, les Collecteurs. De la base d'Omega aux colonies d'Illium, vous devrez enquêter, interroger, et plus souvent qu'à l'accoutumée, faire parler la poudre. Ces voyages seront par ailleurs l'occasion de mesurer tout le chemin parcouru depuis Mass Effect premier du nom et ses petits défauts techniques. Exit les fameux ascenseurs tant décriés qui meublaient les temps de chargement. Ils ont laissé la place à des animations très joliment faites, et en rapport avec l'action du moment. Quant à l'espace concilien, il est tout simplement somptueux, et chaque nouvelle destination vous donnera envie d'aller claquer une vingtaine de millions d'euros dans un tour en Spaceship.

« Pirates, assassins ou psychopathes, votre équipage restera dans l'esprit très mature du premier opus. »

Les douze salopards

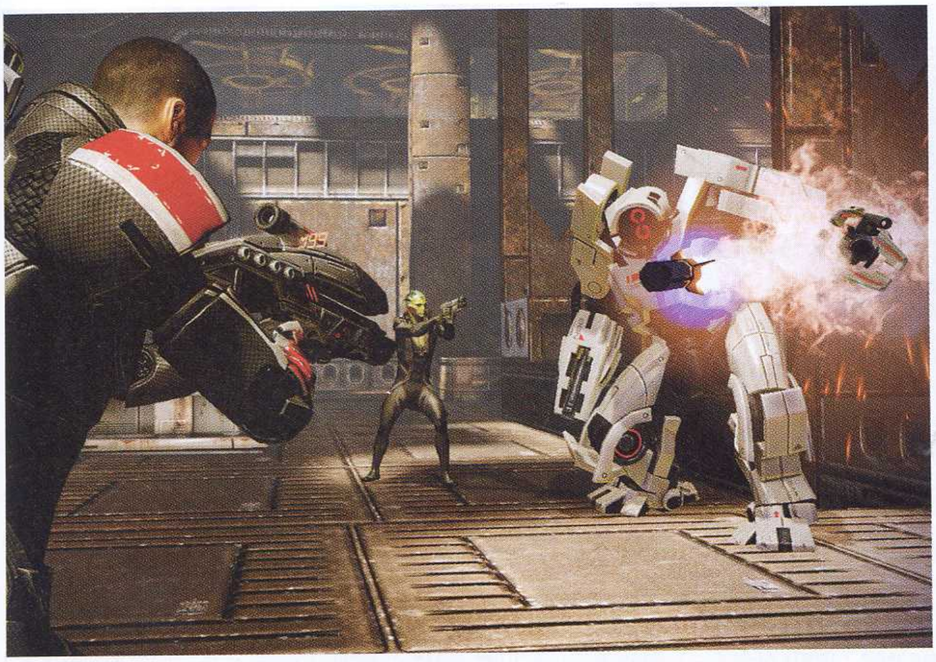
Nous avons donc un commandant, un vaisseau de guerre flambant neuf... Il ne manquait plus à ce tableau idyllique que quelques hommes d'équipage téméraires, des hommes qui seront tout à fait dans l'esprit d'une série à l'ambiance très mature. Point de Bisounours lançant des arcs-en-ciel à travers l'univers ! La plupart d'entre eux seront pirates, assassins, ou psychopathes de renom. Ils embarqueront avec leur historique et leur part de problèmes. Les résoudre, c'est vous assurer leur loyauté, mais pas seulement. Selon leur compétence, ils pourront vous offrir plus que leurs gros bras musclés ou leurs courbes généreuses : amélioration d'équipements, quêtes supplémentaires, ou même des contacts utiles pour faciliter votre arrivée sur certaines planètes. Une véritable interactivité qui







Mass Effect 2, un jeu de rôle où les gens n'ont pas peur de la tendinite du bras. Plus sérieusement, la modélisation de chaque personnage en jette. Excellent boulot de ce côté-là aussi.

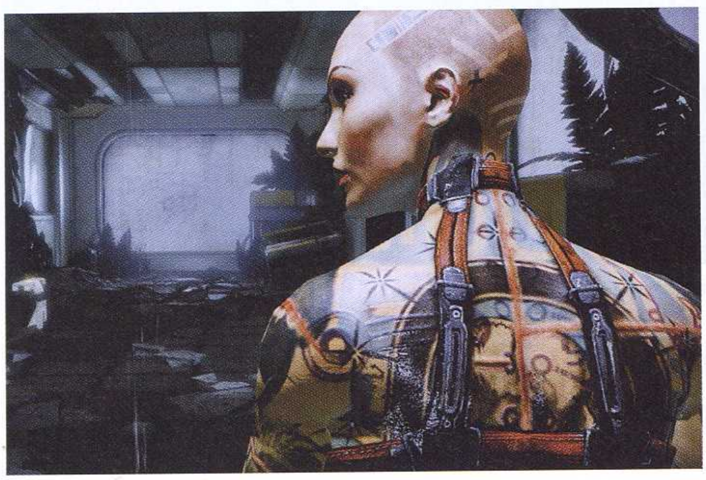


Les ennemis sont variés : énormes robots, humains peu fréquentables et autres créatures venues d'on ne sait où.





Regardez celle-là par exemple. Tu dis bonjour à nos lecteurs ?



Il me faudrait l'adresse votre tatoueur, s'il vous plaît...



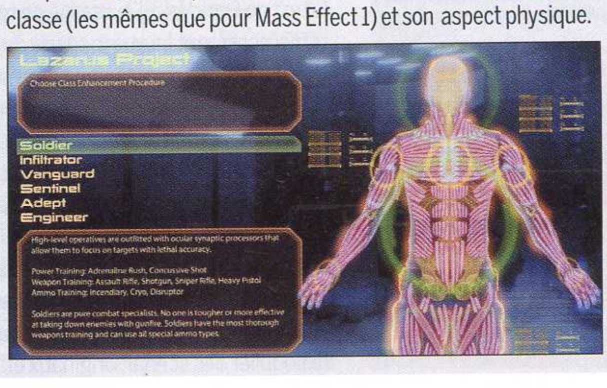
Et puis celle de votre chirurgien esthétique, tiens !

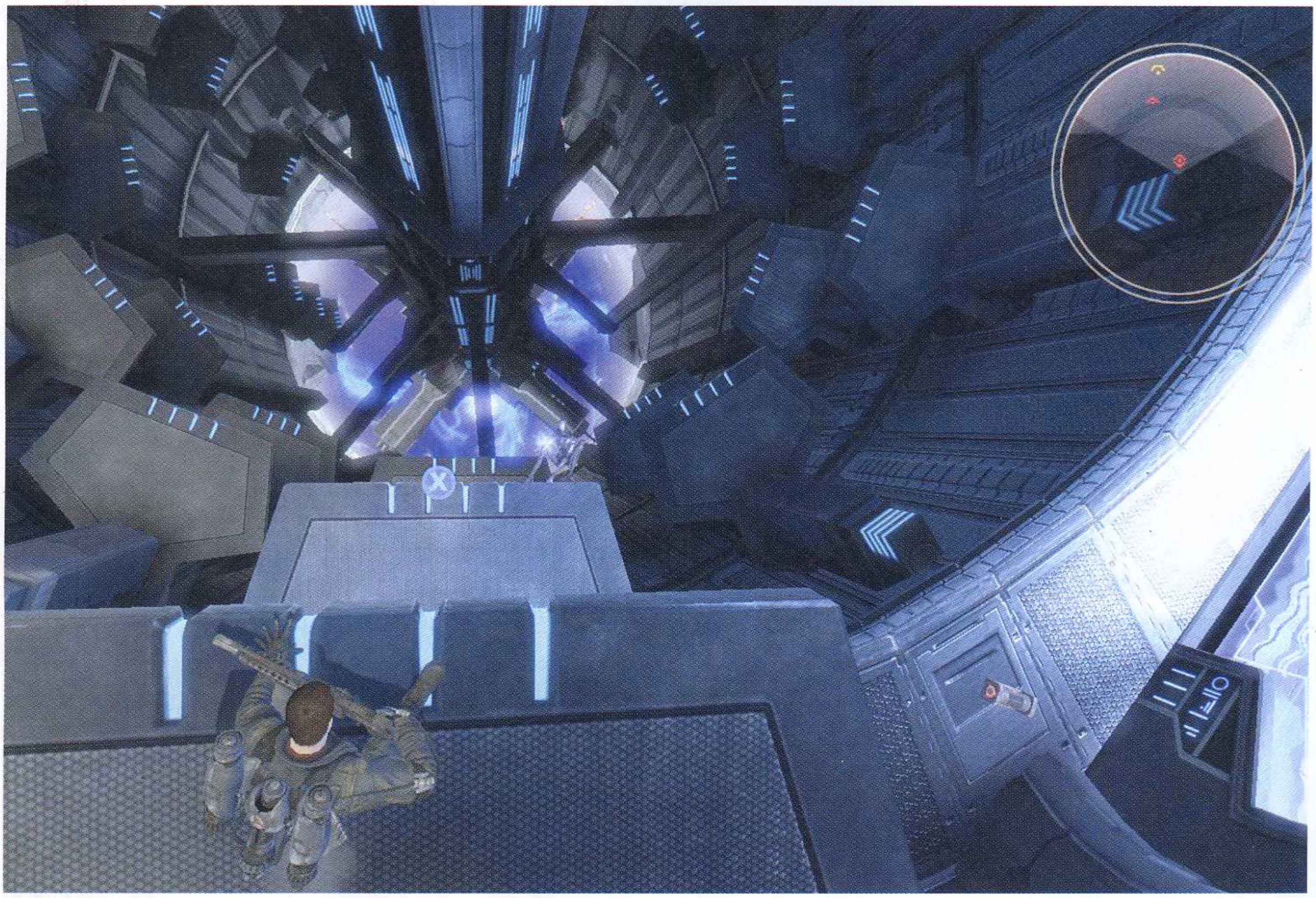
devrait finir, si ce n'était pas déjà fait, de vous immerger dans cette formidable épopée. Enfin, il restait un dernier point à aborder avant de conclure : les phases d'action. Comme je le disais un peu plus haut, cet aspect me paraît être celui qui a le moins bien mûri. Sur un plan purement technique, rien à signaler, l'Unreal Engine 3 fait des merveilles. En revanche, le level design, à l'image du premier épisode, demeure très linéaire, et laisse peu de place à un quelconque développement tactique. La possibilité de positionner nos troupes pendant un assaut restera anecdotique et, par conséquent, on se contentera de progresser en enchaînant furieusement les headshots, appuyé en cela par une IA certes fougueuse mais aussi fin stratège qu'un paquet de chips à l'heure de l'apéro. Bon, ceci étant, relativisons un grand coup, on ne s'ennuiera pas. Simplement, devant un aspect RPG aussi pointu, on aurait aimé voir des phases de combat plus rythmées. Un défaut qui n'enlèvera rien à la conclusion dithyrambique que je m'apprête à lancer : Bioware nous prouve une fois de plus toute sa maîtrise en matière de RPG. Ce second chapitre de l'aventure Mass Effect est délicieusement prenant, offre un certain nombre d'améliorations par rapport au premier épisode, et laisse espérer un troisième opus proche de la perfection.

KRACOUKAS

Projet Lazare

La rumeur courait depuis un moment, elle se confirme : le courageux qui aura abandonné femme et enfant pour finir le premier épisode pourra reprendre l'aventure là où il l'a laissée. De fait, il conservera tout l'historique de son personnage, ce qui ne sera pas sans poser quelques problèmes si ce dernier s'est comporté comme le dernier des faisans ! En revanche, les améliorations et compétences seront perdues, et il sera possible de redéfinir sa classe (les mêmes que pour Mass Effect 1) et son aspect physique.





Ce n'est pas évident à observer sur une image fixe mais la sensation de vertige est incroyablement bien retranscrite.

Genre Action
Éditeur Capcom
Développeur Airtight Games
Âge conseillé 16 +
Site www.darkvoidgame.com
Prix 40 euros
Sortie Disponible

EN RÉSUMÉ
Dark Void est un TPS de très bonne facture, qui utilise à bon escient les codes du genre tout en se permettant quelques originalités intéressantes. Ce jeu est en revanche déconseillé aux allergiques du pad.

PLUS
- Les gunfights dynamiques
- Les sensations vertigineuses
- Pas vilain graphiquement

MOINS
- Un scénario bateau...
- ...Très bateau
- Une optimisation PC perfectible

VERDICT 15/20

ÇA PLANE POUR WILL

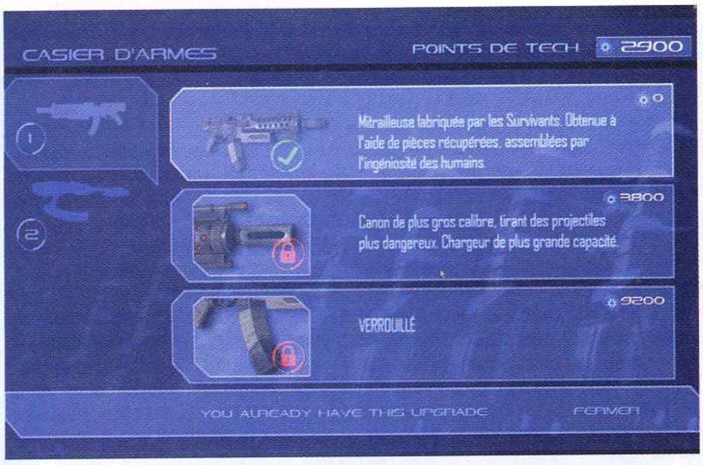
Dark Void

Will est déçu. En se faisant aspirer dans une dimension parallèle, il espérait tomber sur une île paradisiaque peuplée de nymphettes dévergondées. Pas de bol, il doit faire face à des aliens belliqueux.

C'est triste mais à 24 ans, ma mémoire me joue déjà des tours. Vous voulez un symptôme ? Quand Sundin m'a filé le test de Dark Void, j'ai essayé de me remémorer tout ce que je savais de ce titre. En me creusant la tête, je me suis souvenu qu'il était question d'action, de jet-pack et de comparaisons peu flatteuses avec le film The Rocketeer. Et à part ça ? Rien. Le néant. J'avais par exemple totalement zappé qu'il était question d'extraterrestres et du Triangle des Bermudes. Une saloperie la mémoire, je vous assure ! Elle nous fait oublier des scénar' originaux et inventifs comme celui de Dark Void. Allez, trêve de plaisanterie. Le personnage que l'on incarne s'appelle Will. C'est un pilote des années 30 qui s'écrase avec sa carlingue dans le fameux Triangle mystique. Là-bas, notre héros fait la connaissance des Veilleurs, une race d'aliens prise au piège dans cette dimension depuis des millénaires. Cette situation, ben elle ne leur plaît pas trop aux extraterrestres. Du coup, ils cherchent un moyen d'investir la Terre et COÏNCIDENCE ! ils sont justement sur le point d'y arriver au moment où Will se pointe. À moins que Will ne soit l'élu de la prophétie que certaines écritures mentionnent ? Celui qui empêchera la fin du monde ? Un scénar' original qu'on disait.

Je suis un aigle !

Mais cessons les sarcasmes. Dark Void n'a certes pas un script de folie mais il est pourvu d'excellentes idées. Déjà, parce qu'il met un véritable coup de pied dans la fourmilière des Third Person Shooter. Ce segment adulé sur consoles (Gears of War, Uncharted) a pris pour habitude de confiner le joueur dans des arènes restreintes, bénéficiant toutes d'un



Les armes peuvent être upgradées de manière relativement sommaire.



Voici l'une des fameuses séquences sous forme de QTE.



Le système de couverture dynamique est mis en valeur par un level design convaincant.



Will peut emprunter les vaisseaux aliens le temps d'un dog fight.

« Le jeu d'Airtight joue la carte du démesuré en n'hésitant pas à proposer des champs de bataille immenses. »

level design carré et millimétré. Dark Void voit les choses différemment. Le jeu d'Airtight joue la carte du démesuré en n'hésitant pas à proposer des champs de bataille immenses, où l'on évolue aussi bien au sol que dans les airs. Will peut très bien canarder deux ou trois aliens planqués derrière un muret, puis s'envoler dans le ciel pour mieux débouler dans le dos des éventuels survivants. Disons-le clairement, ces séquences-là sont géniales. Elles offrent un incroyable sentiment de liberté et laissent le soin à chacun de mener à bien son objectif comme il l'entend. C'est bien entendu le jet-pack qui confère au jeu cette dimension et qui le sort du carcan du shooter lambda. Le fait de s'envoler pour des dog fights dynamiques, de planer en vol stationnaire au-dessus des ennemis pour mieux les flinguer, tout ça est redoutable d'efficacité. Et cela procure aussi de très fortes sensations de vertige, notamment quand on se penche au bord d'un précipice afin de dessouder les aliens en contrebas. Du coup, sachez bien que jouer à Dark Void est fortement déconseillé après un sandwich grec complet supplément feta. Car même à jeun, à 15 heures du matin, le soft soulève joyeusement le cœur.

Ciel, un QTE

On l'a sous-entendu plus haut, Dark Void est un jeu plutôt pensé pour la console. Un constat que l'on peut faire au niveau de l'interface, de la maniabilité (privilégiez le pad au clavier-souris) ou du gameplay dans son ensemble, surtout lorsque ce dernier nous propose des QTE ! Des QTE !! Pour autant, l'optimisation PC du jeu n'est pas aussi catastrophique qu'on pouvait le craindre à la découverte des options graphiques limitées et du choix saugrenu des résolutions d'écran. La distance d'affichage est impressionnante, la qualité des détails (non mais sérieux, des QTE !!!) et des textures aussi. Seul le framerate nous contraint à couiner un peu, puisque les ralentissements ont été légion pendant le test, que le Vsync soit activé ou pas, ou que l'on bride volontairement le soft à 30 FPS. Mais est-ce que ces ramouilles perturbent le déroulement du jeu ? La réponse est non. Pour son premier essai, Airtight signe donc un titre d'action burné et sympathique. Si Dark Void plaira davantage au public consoleux, il est suffisamment réussi pour qu'on daigne s'y intéresser nous aussi.

DEEZ



L'AVIS DE KRACOUKAS

Mais dites-moi : ça m'a tout l'air d'être une destination rêvée pour les fêtes de fin d'année, ce triangle des Bermudes. Et le jet-pack, pour visiter, c'est quand même la classe. Rien à voir avec ces balades plan-plan au ras du sol. Après, il faut aimer les aliens en colère... Question de goût ! Faut apprécier les framerate à un chiffre aussi, mais ça restera le seul gros point noir que je retiendrais de ce jeu.

Mon insupportable femme a été enlevée par les aliens ? Qu'ils la gardent ! Ça leur fera les pieds !



Le coup de pied dans les %&$#£µ!, ou le terrible aveu d'un scénariste en mal d'humour.

Genre Point & click
Éditeur The Games Company
Développeur Silver Style Entertainment
Âge conseillé + 12 ans
Site www.simon-the-sorcerer-5.com
Prix 30 euros
Sortie Disponible

LAISSEZ-LE CREVER !

Simon the Sorcerer : Rencontre avec les Extraterrestres

Holy Pantoufle ! Docteur ! Simon nous fait un encéphalogramme plat ! Viiiite ! Pour l'amour du Royaume Magique, il faut le sauver ! Mais ? Vous partez, doc' ?

Simon, mon doux Simon… Où est passé le temps où tu avais de l'esprit ? Ce temps où ta légendaire incompétence de magicien ensorcelait le joueur ? Quand as-tu abandonné ta verve cinglante pour sombrer dans les affres de la vanne-à-tout-prix ? C'est pas pour te faire de la peine, mais les remarques machistes et les blagues qui tapent sous la ceinture, ça n'a vraiment rien de drôle… Tu étais Desproges, tu es devenu Bigard. Du coup, si ton dernier jeu n'était pas brillant, celui-ci me donne franchement l'impression de regarder une émission TF1 ! Tu ne me laisses pas le choix, donc jusqu'à nouvel ordre, ton humour sera porté disparu. Je sais que tu n'y es pour rien, que ce sont tes développeurs qui t'ont fait ça… Ne pleure pas, je vais leur toucher deux mots à eux aussi.

Tous pendus !

Bon ! Messieurs de Silver Style Entertainment, parlons peu, parlons bien ! Qui a eu la pauvrissime idée d'écrire un scénario à base d'invasion extraterrestre ? C'est toi mon garçon ? Bon alors je te le donne en mille, les histoires de ce genre sont officiellement has been depuis au moins dix ans. Et puis, t'as fait quoi de nouveau dans cet épisode ? Rien. Simon 5 est un amas de gags réchauffés tous plus médiocres les uns que les autres. J'ai failli mourir d'ennui, tu seras pendu. Suivant ! Qui est responsable des décors ? Toi ? Pendu, pareil. Trop étroit, trop monotone. Tiens, tant que j'y suis… Le mec qui devait vous faire les bruitages, il était malade ? Ou mort peut-être ? Parce que franchement, même mon chien boiteux aurait fait mieux que vos trois malheureux habillages sonores… En fait, je pendrais bien tout le monde si vos énigmes ne sauvaient pas un peu le tout. Reste que votre Simon 5 est une soupe extraordinairement fade. Depuis l'épisode 4, ma conclusion change donc peu : aujourd'hui Simon est mort une troisième fois. Espérons que ce soit enfin la dernière.

LUCKY

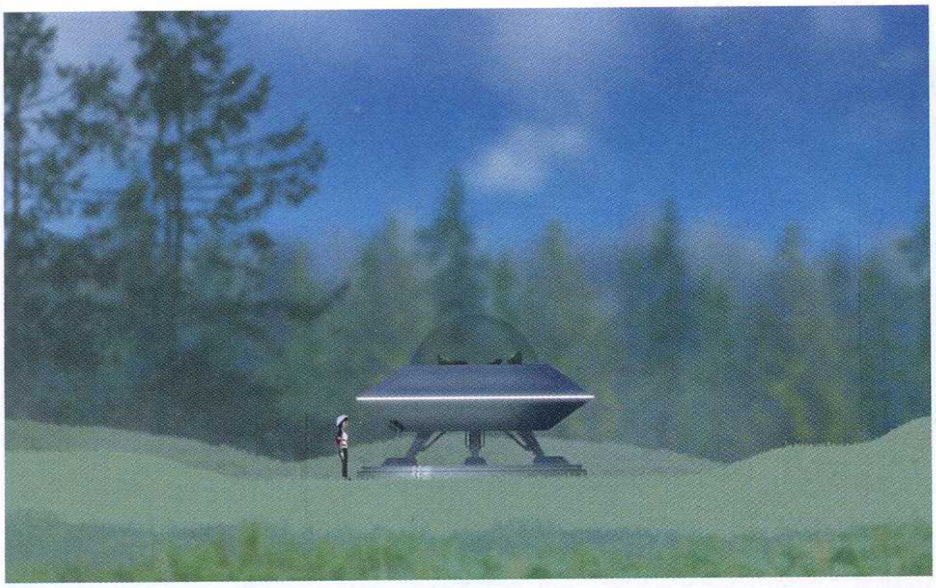
EN RÉSUMÉ

La série des Simon le Sorcier continue son lent déclin, avec un épisode sans charme qui fait le minimum sur tous les plans. S'il n'est pas mauvais, il s'oublie quand même très vite.

PLUS
- Pas trop moche
- Le pirate gay
- Énigmes intéressantes

MOINS
- Scénario atroce
- Humour lourdingue
- Univers fade

VERDICT 06/20



Grâce à ce joli petit vaisseau, on peut rejoindre d'autres planètes.





Comptez les fleurs !

Genre Plateforme
Éditeur -
Développeur Nifflas
Âge conseillé N.C.
Site http://nifflas.ni2.se
Prix Environ 12 euros
Sortie Disponible

LA MEILLEURE DES MONDES

Saira

Célèbre pour l'excellent Knitt Stories, le très indépendant Nicklas Nigren plus connu sous le pseudonyme de « Nifflas » a visiblement les poches remplies de petites perles.

Le jeu vidéo ne serait-il finalement pas un véritable médium pour schizophrènes refoulés ? Car si hier j'étais une brute épaisse assassinant mon prochain au fusil-mitrailleur, aujourd'hui, je suis une femme. Je m'appelle Saira et j'ai malencontreusement atterri sur une mystérieuse planète alors que j'explorais la galaxie. Là, mon intuition féminine m'indique qu'il se passe un truc sacrément louche car tout le monde s'est fait la malle. À quelques pas de l'endroit où je me situe se trouve un téléporteur. L'engin semble hors service, il lui manque des éléments pour fonctionner. Bien, je n'ai plus qu'à les trouver pour faire tourner la machine et, hop, tout reviendra à la normale, non ? Peut-être. Par chance, je dispose d'un appareil photo, un petit joujou utile pour mémoriser tous les indices présents dans le paysage. Parfois ce sont des chiffres, des dessins, à d'autres moments de simples mots tracés dans l'herbe. Certains servent à désactiver des portes laser, d'autres à accéder aux éléments que je cherche via de mystérieux terminaux informatiques.

Chic Planète

Je ne vous en dis pas plus sur le fond, ce serait gâcher le plaisir de la découverte. Explorer, découvrir, comprendre, voilà la logique régissant le monde de Saira. Ou plutôt devrais-je dire les mondes car, avec pas moins de quatorze planètes à explorer, il faudra du temps pour découvrir toutes les subtilités de ce jeu de plateforme hors du commun. En à peine quelques secondes, on se fait happer par l'ambiance feutrée du titre de Nifflas. Moins de trois minutes plus tard, on est accro. Et ce en dépit d'une ergonomie pas toujours au top, obligeant à jongler entre plusieurs touches pour accéder à des fonctions basiques. Un peu râlant, on s'y fait vite et si vous ne me croyez pas, essayez la démo, elle contient un peu moins de la moitié du jeu.

YAVIN



Certaines créatures sont mortelles. Si, si, il y en a dans ce tableau, regardez bien.

EN RÉSUMÉ

Très belle surprise que ce jeu de plateforme envoûtant obligeant à faire preuve d'un sens aigu de l'observation pour en comprendre les subtiles mécaniques.

PLUS
- Des niveaux très variés
- Les énigmes basées sur l'observation
- Belle ambiance

MOINS
- Graphiquement désuet
- La maniabilité agaçante
- Il faut aimer l'exploration

VERDICT 15/20



La carte stratégique ressemble à s'y méprendre à celle de Medieval II : Total War.



Certaines quêtes sont aléatoires, d'autres s'inscrivent dans le scénario principal.

Genre Stratégie/RPG
Éditeur Eastway Media Kft.
Développeur Néocore
Âge conseillé Tous joueurs
Site www.kingarthurthewargame.com
Prix Environ 40 euros
Sortie Disponible

UN ROI, UNE TERRE, UN JEU...

King Arthur : The Role Playing Wargame

Enchantements et coups d'épée se disputent la renaissance de la légende arthurienne au croisement de la stratégie, de la gestion et du jeu de rôle.

C'est l'histoire d'un mec qui va trouver une épée magique, coucher avec sa sœur puis se faire tuer par son fils / neveu. Bon, c'est glauque mais ça se passe en Angleterre, et sur une île, on fait ce qu'on peut ! Avant de laisser son royaume orphelin, Arthur a cependant réunifié la perfide Albion par les armes et la diplomatie, et fondé la Table ronde, une confrérie de chevaliers épris de justice et d'aventure. Tout ça sur une carte stratégique en tour par tour ponctuée de batailles en temps réel : la série Total War n'est pas loin ! Mais contrairement à leur précédent titre, le très dispensable Crusaders (brillamment testé par notre Savonfou local dans le numéro 207), les développeurs de Néocore ont cette fois réussi à se démarquer très nettement avec un titre mixant stratégie, tactique et RPG.

C'est mon choix

Serez-vous un tyran ou un monarque éclairé, un roi chrétien ou un adorateur des dieux anciens ? Selon l'orientation donnée à votre alignement lors des quêtes présentées çà et là par des parchemins sur la carte tactique, des choix scénaristiques, des compagnons et des pouvoirs magiques différents s'offrent à vous. Chaque bataille remportée est également récompensée par des points d'expérience à distribuer à vos hommes. Tandis que les unités classiques voient leurs compétences renforcées, les héros – Lancelot, Galaad et autres chevaliers légendaires – gagneront de nouvelles capacités, des points supplémentaires à distribuer dans leurs divers traits de caractère (meneur d'homme, gestionnaire, combattant, etc.) et des pièces d'équipement variées. De quoi satisfaire largement les stratèges comme les rôlistes, et garantir une réelle diversité de jeu tandis que le moteur graphique, plus qu'honnête, tire encore l'ensemble vers le haut. Brandir Excalibur en semant la terreur parmi ces brutes impies de Saxons procure ainsi un plaisir indéniable ; pourquoi s'en priver ?

ELGARION



Sur le champ de bataille, les héros sont désignés par une colonne lumineuse.



Chaque armée est dirigée par au moins un héros recruté pendant l'aventure.

EN RÉSUMÉ

En tête des ventes « stratégie » sur Steam, King Arthur parvient à s'imposer comme une alternative crédible aux ténors du genre en proposant également une expérience RPG – heroic fantasy très valable.

PLUS
- Une IA parfois à la peine
- Un terrain de jeu assez réduit
- Des animations simplistes

MOINS
- La légende arthurienne respectée
- Graphiquement convaincant
- Équilibre stratégie, gestion et RPG

VERDICT 15/20







LeChuck s'énerve, et c'est le monde entier qui voit rouge.

Fais pas cette tête, je t'en rachèterai des beaux lacets !

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé + 10 ans
Site www.telltalegames.com
Prix environ 25 euros pour la saison complète
Sortie Disponible

PETITE CÉRÉMONIE FUNÉRAIRE

Tales of Monkey Island Chapter 5

Terre en vuuuuue ! Vous avez parcouru les quatre premiers opus de la saga Tales of Monkey Island, et il vous tarde d'en découvrir la fin ? Bien, mais ne placez pas vos espoirs trop haut. Yaaaarrrr !

Le moins que l'on puisse dire avec les Monkey Island, c'est que la mort n'y a rien de tragique, ni de définitif. Guybrush Threepwood, dont je viens d'écrire le nom pour la première fois correctement et sans vérification, ne peut que s'en féliciter, lui qui s'était fait sauvagement assassiner à la fin du chapitre 4 (The Trial and execution of Guybrush Threepwood, Joystick n°226). Il faut dire pour mémoire qu'il a naïvement fait confiance à LeChuck, sa Némésis depuis 1990 (la sortie du tout premier Monkey Island, suivez quoi !!!). Le voilà donc dans le royaume des morts, section purgatoire des pirates, à chercher un moyen rapide de se tirer de là. Pendant ce temps, LeChuck est sur le point de se transformer en une sorte de Divinité Pirate, et de faire d'Elaine, la bien-aimée de Guybrush, son épouse démoniaque... En tant qu'épisode final, Rise of the Pirate God se devait d'être spectaculaire. À ce niveau-là, c'est réussi.

Une journée plus tard...

« Un peu déçu » sont les trois mots qui reviennent en boucle alors que défilent les crédits de l'épisode final de Tales of Monkey Island. Je me souviens avoir écrit dans cette même rubrique, il y a un numéro, que la série développée par Telltale manquait de difficulté. C'est particulièrement vrai pour Rise of The Pirate God, que l'on traverse d'un bout à l'autre presque sans accroc. Il semblerait qu'arrivés à la fin de leur cycle, les level designers de Telltale aient décidé de ne pas se donner trop de peine, afin de se ménager du temps pour des activités vraiment importantes (boire du débouche-évier, compter leurs épingles à nourrice, tout ça quoi...) Mis à part le grand final d'une surprenante difficulté, je ne me suis donc jamais creusé la tête bien longtemps. Mais ce qui manque le plus, ce sont les puzzles à base d'associations d'objets totalement improbables qui faisaient la marque des anciens Monkey Island. Néanmoins, on se gardera bien de cracher dans le grog pour autant car, en dépit de cette facilité assez dommageable, l'absurdité des situations et les dialogues raviront quand même tous les fans de Ron Gilbert. Finalement, peut-être que l'on attendait trop de cet ultime épisode. À moins que ce ne soit juste moi qui suis devenu un vieux con (ndDeath Pote : à ton âge, ça serait dommage), allez savoir.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

Bien qu'honorable, ce final déçoit un peu. L'ambiance et l'humour labellisés LucasArts et sublimés par Telltale ne suffisent pas toujours à compenser l'absence de folie dans les énigmes.

PLUS
- Humour toujours
- Histoire bien racontée
- Tout est bien qui finit bien

MOINS
- Manque de difficulté
- Un peu trop sage
- Fin un peu brouillonne

VERDICT 12/20



NEWS 86
Vous possédez Borderlands ? Vous êtes vaccinés contre la grippe A ? Alors The Zombie Island of Dr. Ned vous attend.

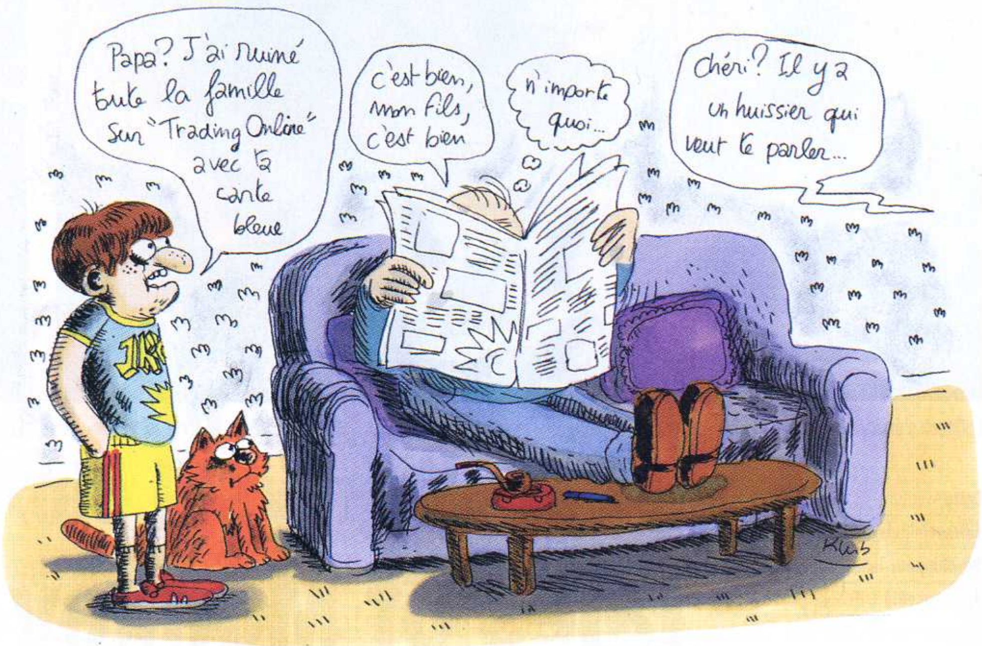
Édito

PAR LUCKY

Brigitte, je t'aime

De même que les actrices se voient souvent contraintes de passer sur le billard pour rester télégéniques en fin de carrière (afin de décrocher un rôle dans une pub pour la lessive), ce mois-ci, entre la version 2.0 de Dofus ou l'update prévue sur Anarchy Online, la dernière mode des MMO commerciaux est aux refontes massives de moteurs graphiques. Et ça se comprend ! Si aujourd'hui au bout de cinq ans d'exploitation, le titre d'Ankama se targue de posséder 2 millions de comptes, Runes of Magic, le Free 2 Play de Runewaker en affiche déjà 2,5 millions au bout d'une petite année d'existence. Outre-Rhin, le soft a d'ailleurs été élu meilleur jeu PC allemand de 2009, devant des blockbusters tels qu'Anno 1404 ou Risen. Hé oui ! Nous avons beau clamer haut et fort que le graphisme d'un jeu ne fait pas tout, au bout d'un moment, quand c'est trop daté, c'est trop daté. Le joueur n'arrive plus à faire abstraction. Comme pour les actrices en fait. Et pourtant... Brigitte Bardot !





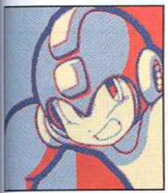
MMO ■ Politique et gros sous

Éduquez vos gosses !

Nos amis les Grands Reporters de la presse quotidienne nationale adorent signer de gros « reportages » alarmistes sur l'addiction aux jeux vidéo. Ils prennent un malin plaisir à faire leurs gros titres de faits divers, où un quelconque ado n'hésite pas à voler la carte bleue de papi pour se payer les services d'un site de Power Leveling. Dernièrement, un jeune garçon s'est fait voler quelque 6 000 euros après avoir fait appel à un site spécialisé sur le Character Boosting dans World of Warcraft.
« 6 000 euros », voilà un chiffre à même de faire trembler la grosse Madame Micheau dans ses pantoufles roses 100 % coton, voire même, soyons fous, à la faire s'étouffer avec un muffin. Bien entendu, ces reportages hautement désinformatifs témoignent presque toujours d'une méconnaissance quasi-surnaturelle du domaine des jeux en ligne et des MMO en particulier. Récemment, un article particulièrement savoureux de notre ami **LeFigaro.fr** sur le thème de « vous voyez les enfants peuvent parfois payer sans carte bleue, et ce sont les parents qui raquent » indique que Nathalie Kosciusko-Morizet, la secrétaire d'État chargée du Développement de l'économie numérique, s'apprête à ouvrir une table ronde sur le sujet.

> Les reportages témoignent d'une méconnaissance quasi-surnaturelle du MMO.

Avec qui ? Des acteurs français ? Alors le problème ne sera jamais résolu. Je vais encore une fois ressortir un argument déjà matraqué plus que de raison : Chers parents, internet n'est pas une garderie. Si vous n'avez pas réussi à apprendre à vos enfants la valeur de l'argent et qu'ils vident votre compte, n'y a-t-il pas un souci d'éducation à la base ?
Il faut vraiment qu'une secrétaire d'État envisage de poser des barrières à tous les internautes du pays (dont moi bordel !), juste parce que vous ne savez pas faire la morale à vos enfants et que vous ignorez ce qu'ils foutent sur leur PC à longueur de journée ? Mais jusqu'où doit aller l'assistanat ?



MODS 89
Ne choisissez pas vos mods par hasard. Voici notre petite sélection du mois, un page et ça repart !



TRY AGAIN 90
Pour la sortie de la nouvelle extension de Lotro, un voyage et quelques photos de vacances en Terre du Milieu s'imposaient.

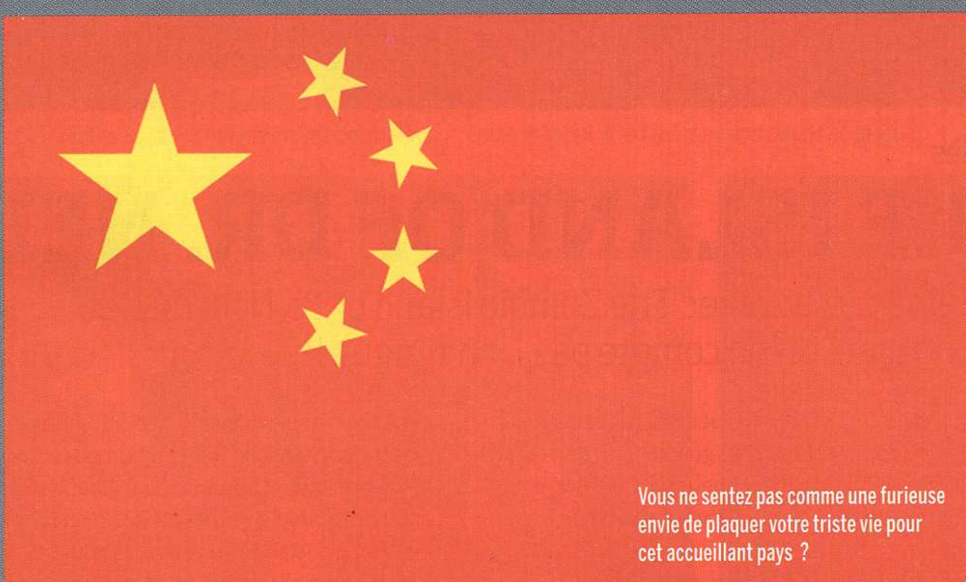


AU SECOURS 92
C'est plein de conseils et couvert de sang que l'ami Deez nous revient de son exploration du mode Scavenge de L4D2.

Business ■ Le Chine renforce son contrôle sur les MMO

World of Mao

Cher citoyens de France, nous sommes des râleurs. Il suffit que le prix du tabac grimpe, que le RER soit à la bourre, que les impôts tombent, que le temps soit pluvieux ou qu'une jeune fille vous ait dit non, et tout de suite, c'est la faute au gouvernement. Pourtant, voyez-vous, la vie n'est pas si moche. Si quelqu'un peut râler, ce sont plutôt les Chinois ! En effet, dans ce festif pays des libertés bafouées que l'on nomme Chine, quelques hautes autorités politiques ont décidé de mettre le holà sur la déferlante de MMO qui aspire les forces vives de la nation. Peut-on tolérer des jeux PvP où de braves Chinois tuent de courageux Chinois ? Impensable ! Le jovial gouvernement planche sur une vision plus « socialiste » du MMO, en encourageant les jeux « favorables au pays » comme l'était Chinese Hero Registry, soft où il fallait, en gros, apprendre à ses voisins à ne pas cracher dans la rue. Déjà qu'avec son internet « intranetisé », le Chinois lambda doit faire une croix sur les lolcatz et le PrOn, bientôt il devra apprendre à s'amuser en s'ennuyant. Alors arrêtez de râler, vous serez gentils.



Vous ne sentez pas comme une furieuse envie de plaquer votre triste vie pour cet accueillant pays ?

Atari ■ Jet de discrétion : échec critique

Fallait le tenter !

Histoire d'enfin rentabiliser leur licence Dungeon & Dragons Online, certains petits futés d'Atari ont tenté de sous-licencier en douce les droits D&D à Interplay. Manque de bol, les droits en question appartiennent tous à Wizard of the Coast, qui lui-même est détenu par le géant Hasbro. Et badaboum, voilà le petit Atari embarqué dans un procès perdu d'avance face à l'ogre Américain détenteur, entre autres, des petites licences Monopoly, Magic ou PetShop.



BRÈVES

2009 ? Une année horrible

Selon Scott Jennings, pionnier du MMORPG officiant aujourd'hui pour NCsoft, 2009 a été une année noire pour le MMORPG, la faute à des éditeurs / développeurs frileux qui ont licencié en masse sans prendre de risques. Pour rire, j'aimerais connaître son bilan 2009 de la scène musicale française...



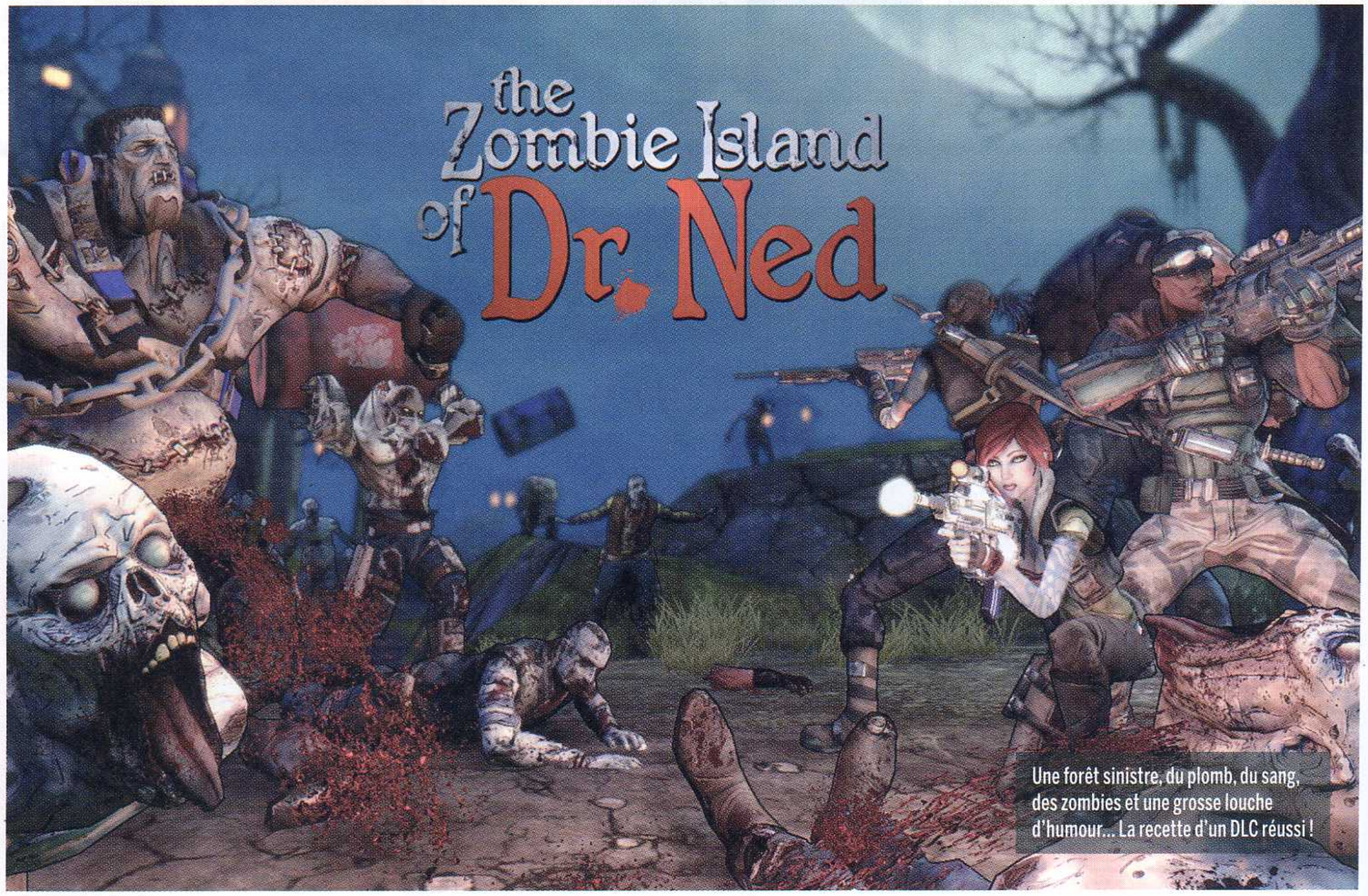
Bethesda KO

Un flingue à la main, l'impitoyable Bethesda avait mis Interplay à genoux dans l'espoir de lui voler les droits de la licence Fallout Online... Mais non ! D'un dernier coup de boule dans l'entrejambe, Interplay se relève, gagne son dernier procès, et jubile via le Twitter du numéro 2 de la firme qui s'est fendu d'un superbe : « I Love Justice ! ».



Ninja !

Si comme 90 % des employés de bureau, vous cherchez à tuer le temps au taf, vous pouvez toujours essayer Castle of Heroes, le nouveau Heroes of Might & Magic-like de gPotato. Vu qu'on ne télécharge rien, vous devriez pouvoir glander en douce. Gare aux délateurs quand même.



Une forêt sinistre, du plomb, du sang, des zombies et une grosse louche d'humour... La recette d'un DLC réussi !

Borderlands ■ Déluge de zombies

THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

Le zombie est à la mode, énième preuve avec The Zombie Island of Dr. Ned, un DLC pour Borderlands où quand on aime on ne compte pas... on flingue !

Aaaaaah ! Pandora, Pandora... J'aime Pandora ! Je pourrais vous parler des heures de son soleil éternel, de son sable brûlant, de ses hordes de skags, de ses bandits errants et de... Ah oui ! son soleil éternel et de... Hein ? J'ai déjà dit ça ? Humm... Et les hordes de skags ? Aussi ? Bon, en fait, Pandora est un pays fabuleux, mais je n'arrive même pas à vous en parler pendant deux phrases. Y a pas à dire, Borderlands est quand même une sacrée énigme. Un jeu à la fois dangereusement addictif et pourtant mortellement monotone. Et là, un mois tout juste après sa sortie, débarque un premier DLC : The Zombie Island of Dr. Ned. Déjà ? Et là, toute la rédac m'a entendu : « Non mais, c'est un scandale ! Il ne faudrait quand même pas prendre les joueurs pour des pigeons ! ». Soudain, je tombe sur le premier screen. Une grosse lune blafarde, une pléthore d'arbres morts, un manoir bancal posé sur une montagne escarpée, un bon zombie décharné... Le coup de foudre. Alors tout en gueulant un dernier : « Mais ils nous prennent pour qui ? », je sortais discrètement ma carte bleue.

I LOVE ZOMBIES

Si le soleil de Pandora est toujours à son zénith, sur l'île du Dr Ned, il fait toujours nuit. Les arbres tortueux poussent en se nourrissant de cadavres frais, et les villes minières ne sont que des amas de ruines hantés de centaines de zombies. L'ambiance de ce DLC est tout simplement remarquable, et dès la scène d'intro, on sent que The Zombie Island of Dr. Ned va apporter à Borderlands le petit plus qui lui faisait défaut. Et pour cause ! Gearbox n'a pas oublié de réviser ses classiques : si le titre de ce DLC rappelle inévitablement l'Ile du Dr Moreau d'HG Wells, certains paysages font penser à un Dracula version halloween. Au détour d'un cimetière, je suis même tombé sur une créature de Frankenstein transportant un cercueil plein de flingues ! Dépaysement garanti ! Bien entendu, le studio ne s'en est pas tenu là. The Zombie Island, c'est aussi du nouveau loot, moins d'allers-retours et une avalanche de missions... Du vraiment beau boulot. Seul regret : le niveau de l'aventure ne s'adapte pas à la puissance de votre avatar et les grosbills resteront clairement sur leur faim. Ceci dit, pour peu qui vous y alliez avec un perso 14-15, The Zombie Island of Dr. Ned est un excellent add-on. Pour 8 euros, il surclasse même si largement Borderlands niveau ambiance que le retour sur Pandora a quelque chose de douloureux. Le meilleur DLC que j'aie vu à ce jour.

> « L'ambiance est tout simplement remarquable. »

LUCKY

Fallen Earth ■ Comme un air de Fallout désargenté

MMO HORS NORME

Fallen Earth et moi avons eu des débuts difficiles. Je l'ai snobé à sa sortie sans vraie raison… J'ai peut-être fait une bourde, car voilà un MMO qui n'est clairement pas comme les autres.

Notre histoire commence quelque part dans un labo du sud-ouest américain. Attention ! Pas un labo à la IBM avec des hommes en bleu qui dansent en combinaison spatiale sur une chouette musique house, non. Plutôt le genre labo clandestin avec plein de gens morts pas franchement guillerets. En effet, au cas où vos yeux vous joueraient des tours, nous parlons ici de Fallen Earth, petit MMO post-apocalyptique des studios Icarus sorti fin 2009. Alors autant vous le dire tout de suite, vous ne trouverez ici ni elfes, ni nains car je vous le donne en mille : vous êtes un clone fabriqué en série pour alimenter la vente d'organes. Ce pitch pour le moins glauque cache une réalité qui ne l'est pas moins : pas d'écran titre, pas de scène d'introduction, pas même un petit texte de rien du tout planqué dans un coin… Rien. Du coup, je n'ai pas été étonné de trouver une prise en main austère. Les aides de jeu de début de partie sont réduites au strict minimum, les premières quêtes sont si floues qu'il faut presque être devin pour les accomplir, et le mappage des touches par défaut a sans doute été pensé pour des hommes ayant douze doigts par main. Je ne vois que ça.

IL NE JOUE PAS DE PIANO DEBOUT

Cela dit, Fallen Earth mérite que vous ayez le courage et la patience de surmonter tout ça. Son univers rappelle un étrange mélange de Fallout pour le steam punk, et de Call of Juarez pour l'aspect ouest sauvage. Du bon post-apo élevé au grain en somme, mais c'est surtout son système de combat à la Spellborn que j'ai apprécié. Si l'on déplace souvent son perso à la troisième personne comme dans n'importe quel MMORPG, une simple pression sur tab vous fait basculer en mode combat. Pas de ciblage ici, dans Fallen Earth vous devez viser votre ennemi pour frapper. Il est même possible de se la jouer FPS avec un gros flingue, une hache ou une arbalète… Mais gardez en tête que nous sommes dans un MMO : ici le stuff prime sur le skill. Pour le reste, disons que les amateurs de craft, de quêtes solos ou de PvP style Far West seront aux anges, mais le mieux pour vous faire une idée plus précise de la bête, serait de tester l'offre d'essai de 10 jours dispo sur le site officiel. S'il laissera de marbre les amateurs de jeux finement calibrés à la finition impeccable, un MMO aussi original peut aussi faire bien des heureux… enfin, à condition qu'ils lisent l'anglais car Fallen Earth n'est pas traduit dans la langue de Laure Manaudou, et jeu de niche oblige, ne le sera sans doute jamais.

> « Amateurs de Dora l'Exploratrice, pieds tendres, passez votre chemin. »

LUCKY



Dans le futur, l'herbe ne manquera pas. En revanche, les voitures seront sans doute en voie de disparition.



Tu vas le bouger ton canasson, oui ? Tu vois pas que t'es garé en double file ?



Comme ne le montrent pas ces images, on peut très bien jouer à la troisième personne.

FREE 2 PLAY

J'en suis désolé, chers lecteurs mais, côté Free 2 Play, **ce mois ne s'annonce pas fameux !** Seul Avalon Heroes pourrait vraiment tirer son épingle du jeu mais manque de bol, League of Legends l'écrase dans tous les domaines. **PAR LUCKY**



Avalon Heroes nécessite rapidité et tactique !

AVALON HEROES

J'ai longtemps considéré Alaplaya.com comme un portail réservé aux ados pré-pubères et aux enfants en difficulté qui, après deux ans de maternelle, se refusent toujours à colorier leurs soleils en jaune. Il faut dire qu'entre Fantasy Tennis 2, S4, Come on Baby ou Audition, chaque titre proposé rivalise de mièvrerie avec son voisin de serveur ; en tout cas, ils sont tous ceinture noire en la matière. Pourtant, aujourd'hui, Alaplaya s'apprête à négocier le délicat virage du « public gamer » en proposant Avalon Heroes à ses joueurs. Le soft n'est pas dispo à l'heure où j'écris, mais *Lucky tire un lapin de son chapeau haut de forme* il devrait l'être quand vous lirez ce mag ! Pour le coup, nous nous heurtons là à un DotA-like 100 % pur jus, élevé en Corée, garanti sans acidulant ajouté. Un bon design heroic fantasy des familles, une gameplay hardcore où priment la tactique et la rapidité... Nous sommes très loin du jeu Alaplaya typique. Après, de l'avis même de Sundin, Avalon Heroes ne vaut pas Heroes of Neverth, et encore moins League of Legends. Mais enfin, si aucun de ces deux jeux n'est parvenu à vous séduire, qui sait... En revanche, si celui-ci vous laisse également de marbre, faites-vous une raison : vous n'êtes pas fait pour les DotA-like, même gratuits.

Mytheon

Fin décembre, tandis que le gros barbu rouge terminait ses derniers échauffements de contorsionniste ès cheminée, le studio Petroglyph lançait le premier stress test de Mytheon. Et pour stresser, il a stressé ! En fait, l'opération a si bien marché que le serveur a planté dès mon arrivée. Aussi, je me contenterais de vous dire que Mytheon (à ne pas confondre avec Mythos) est un hack'n slash Free 2 Play massivement multi-joueur qui, tout comme Titan Quest, s'inspire de la mythologie grecque avec tout ce que cela implique de guerriers à demi-nus et de minotaures. Dernière chose : en dépit d'un site internet passablement infâme, le soft s'annonce plutôt joli et devrait être lancé durant le premier trimestre 2010. Affaire à suivre.





Lunia

Vous êtes un vrai malade ? Vous ne craignez ni les divisions par zéro, ni les Teletubbies ? Vous pensez même pouvoir résister à une émission de la Star Academy ? OK, j'ai un truc pour vous. Je vous propose d'essayer Lunia, un petit MMO beat them all très japo-niais, basé sur un cycle quête-baston-loot plutôt punchy et bien foutu. Méfiance quand même ! Lunia atteint un joli 9/10 d'amplitude sur l'échelle du kikoo, stade où, rappelons-le, chaque avatar semble porter son propre poids en gel capillaire. Si vous avez plus de 11 ans, un seul regard pourrait vous griller le cerveau. Rien que pour écrire ce texte, j'ai perdu 20 points de QI.

MODS

Je savais qu'on pouvait faire du neuf avec du vieux, et parfois même du vieux avec du neuf... Mais avec le mod **Megaman pour Doom 2**, j'ai découvert le vieux fait avec du vieux. La découverte de ma vie ! **PAR LUCKY**



Orion

Elle est passée plus inaperçue que les promos sur les clous du Castorama de Melun, et pourtant en dépit d'une médiatisation médiocre et d'un nom ridicule, la bêta d'Orion décroche haut la main le titre de meilleur mod du mois. Mais, cher lecteur, il m'a fallu prendre sur moi pour passer outre son horrible look Halo-isant « je porte des bottes carrées et un gros casque lol », pour découvrir un FPS nerveux qui utilise judicieusement le jet-pack. À en croire le site officiel, Orion aurait même une mythologie complète avec un scénar si bien ficelé qu'il en ferait pleurer Chuck Norris, mais honnêtement, vu qu'il s'agit d'un mod axé sur le Capture the Flag, on s'en balance un peu (pour rester poli). À côté de ça, trois classes (assaut, support, snipe) et trois maps sont disponibles au moment de sa sortie en bêta, mais soyons indulgents, et espérons qu'à l'image du bon vin, Orion finisse dans mon verre. Euh... C'est pas ce que je voulais dire, mais on se comprend.

Site : www.orion-project.net

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 80%





Defense Alliance 2

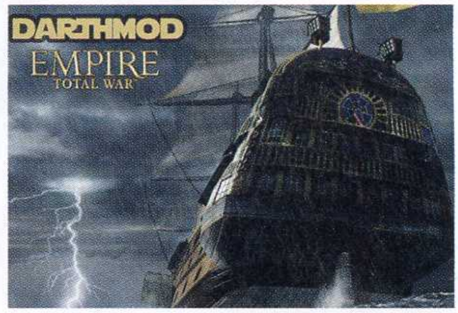
Si mes livres d'Histoire sont exacts, autrefois nos ancêtres savaient faire la guerre avec classe. Les chefs ennemis s'insultaient autour d'un café en enrobant le tout de mots polis et courtois, et le lendemain, après un solide petit déjeuner, on se retrouvait dans la plaine voisine bien costumé et bien poudré pour s'enfoncer proprement des baïonnettes dans le bide. Defense Alliance 2 ne mange pas de ce pain-là. Le principal mode de jeu de cette totale conversion pour Killing Floor consiste à résister durant 20 minutes à un assaut de zombies bien crades. La viande froide vole dans tous les sens, et sous les balles crachées par les tourelles de défense, les corps tombent par milliers. La moindre explosion, renforcée par un effet de caméra shock, donne à l'ensemble un aspect guerre totale « OMG c'est la fin du monde ! » pour le moins spectaculaire. Un bon petit mod d'équipe où malheureusement les gens jouent un peu trop perso. À vous de changer ça.

Site : À voir sur Steam

Tourne sur : Killing Floor

DÉVELOPPEMENT 100%





DarthMod

Comme ses aînés, Empire Total War a droit à son DarthMod. En deux mots, ce programme embellit votre jeu, flatte votre oreille de jolies musiques baroques, booste le multi et rend ses unités un peu moins bêtes et un poil plus polyvalentes. En clair, il termine le jeu que The Creative Assembly avait sorti un peu plus tôt.

Site : www.twcenter.net/forums/

Tourne sur : Empire Total War

DÉVELOPPEMENT 100%

Megaman 8-Bits

Même vêtu d'un pyjama, le fade Megaman fascine encore (sans doute par nostalgie). Pourtant voici un mod à sa gloire, où tout un tas de petits Megaman 2D peuvent s'entre-tuer dans des décors si criards qu'ils feraient passer Bill Kaulitz des Tokio Hotel pour un épouvantail monochrome dépressif. Pour l'heure, Megaman 8-bits est toujours en alpha, donc le level design est plutôt à la ramasse, mais tout amoureux des pixels doit y jeter un œil.

Site : cutstuff.net/blog

Tourne sur : Doom 2

DÉVELOPPEMENT 45%



Après trois ans et deux add-on les développeurs de Turbine n'ont pas changé d'idée.

Le Seigneur des Anneaux Online Trois ans et tous ses hobbits

LES HOBBITS NE MOURRONT JAMAIS !

Dites, docteur, pendant neuf mois, les femmes enceintes ont, paraît-il, de subites boulimies de fraises. Moi, depuis trois ans, je sens régulièrement monter de folles envies de Lotro. J'attendrai pas un hobbit des fois ?

À une époque où un blockbuster en chasse un autre, les temps sont durs pour les MMORPG à licence, qui connaissent souvent un engouement légitime et une gloire éphémère. L'ogre World of Warcraft ne tarde jamais à les dépouiller de leurs joueurs. Tout le marché est occupé. Tout ? Non, depuis trois ans, le petit Seigneur des Anneaux Online, tel un roseau, résiste encore et toujours à l'envahisseur. Si je l'ai souvent qualifié de « pantouflard », Lotro n'en demeure pas moins un jeu étonnant. Sur le serveur Estel par exemple, vous croiserez souvent des joueurs de mandoline dans les rues ou un tas de gens qui flânent en ville. Tout de suite, ce jeu dégage une impression de tranquillité qui m'a toujours plus. Passons maintenant de l'autre côté du miroir... Si ces gens traînent, c'est qu'ils attendent du renfort. Très tôt, les quêtes épiques demandent d'accomplir l'insolotable. La moindre quête peut très vite devenir mortelle si l'on n'y prend pas garde. Je suis peut-être un peu mauvais, mais ma devise est et restera : un mob à la fois, pas deux !

Repop, mon ami

J'ai pu vérifier le bien-fondé de ma philosophie sur Le Siège de la Forêt Noire, dernière extension en date pour Le Seigneur des Anneaux Online. Parfois, vous croisez un PNJ qui vous confie une quête de rien du tout style : « Va donc reprendre le collier que m'a volé Machin, tu le vois ? Il est juste au bout du chemin là ». Effectivement, je le vois, mais je vois aussi des bestioles en pagaille, et évidemment, en voulant faire trop vite, je suis mort... Et ça m'a fait plaisir ! Après trois ans et deux add-on, les développeurs n'ont pas changé d'idée. Contrairement à ce qui se fait dans d'autres MMO, un joueur qui commencerait le jeu aujourd'hui trouverait encore les transitions entre ces deux aventures parfaitement naturelles, et ça, ça n'est pas rien. Enfin, Turbine a bien revu quelques quêtes histoire de mettre le pied à l'étrier aux novices, mais cela reste de l'ordre du confort.

Rohirims ! Chaaaargez !

Et tant qu'à parler de pied à l'étrier, je dois saluer l'énorme travail accompli sur les chevaux. Il est enfin possible, et j'insiste sur le « enfin ! », de parler à un PNJ ou de changer de zone sans descendre de son cheval. Ça a l'air idiot dit comme ça, mais ce détail change tout dans la vie du lotroïste ! À plusieurs reprises, j'ai eu envie de lâcher mon PC pour aller danser nu avec des chevaux afin d'exprimer ma joie, c'est dire. J'ai bien entendu confessé cette honteuse pulsion à mon psychiatre. Et là, il m'a imposé cette très juste sentence : « Selon moi si Turbine a si lourdement modifié la gestion des chevaux, c'est qu'il prépare l'extension du Rohan. Inconsciemment vous le savez et vous cherchez à exprimer cette joie ». Diantre, oui ! D'ailleurs, on peut même imaginer que les Escarmouches (voir notre encadré) pourraient elles aussi préparer ce mythique passage du bouquin de Tolkien, afin de rendre au mieux la dimension épique que la bataille du Gouffre de Helm se doit de dégager. Mais bon, là je tire un peu des plans sur la comète... Pour l'heure, tenons-nous en là : même si Le Siège de la Forêt Noire est assez pauvre en contenu pour un add-on payant, Lotro s'affirme de plus en plus comme un MMORPG de qualité, bien parti pour continuer à tracer fièrement son petit bonhomme de chemin pendant des années.

LUCKY

Aucun stuff surpuissant n'a été vendu au rabais pour passer de la Moria à la Forêt Noire.

Mode Escarmouche

Si Turbine a laissé le Monster Play pour mort sur le bord de l'autoroute, il a tout de même planché sur un nouveau mode de jeu, histoire de sortir de votre routine PvE. Grâce aux Escarmouches, votre héros peut prendre, seul ou à plusieurs, le contrôle d'une petite troupe de PNJ pour accomplir diverses missions instanciées. Au fil de vos victoires, vous pourrez au choix, équiper vos compagnons numériques ou votre avatar. Dans ce mode, l'XP coule à flot. Un conseil : pour leveler, accomplissez des Escarmouches de niveau inférieur au vôtre.









1 & 2 - La carte est claire, mais la Forêt Noire est... noire.

3 - Ça n'est pas dans tous les MMO qu'on peut voir un level design si tortueux.

4 - C'est à Elgladil que vous prendrez le bateau pour la Forêt Noire.

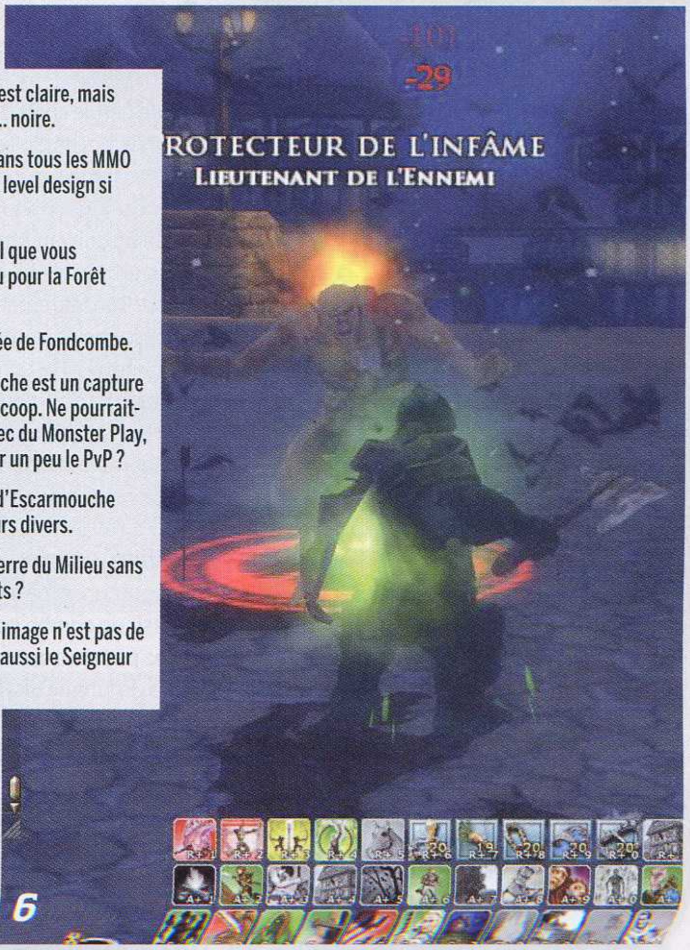
5 - Aaaah ! L'entrée de Fondcombe.

6 - Une Escarmouche est un capture point PvE, solo ou coop. Ne pourrait-on pas le mixer avec du Monster Play, histoire de booster un peu le PvP ?

7 - Chaque camp d'Escarmouche regorge de vendeurs divers.

8 - Que serait la Terre du Milieu sans ses villages hobbits ?

9 - Bon, OK, cette image n'est pas de moi, mais c'est ça aussi le Seigneur des Anneaux !











Left 4 Dead 2 Mode Scavenge

C'EST LA CRISE ! FAITES LE PLEIN DE SUPER !

Le mode Collecte (Scavenge en VO) a introduit des **notions de tactique et de stratégie** dans Left 4 Dead 2. Bien sûr, il y a énormément de paramètres à prendre en compte (talents individuels et collectifs, niveau des adversaires, IA, chance...), mais ce n'est pas une raison pour foncer tête baissée et passer outre nos conseils d'experts. **PAR DEEZ**

Les Tables de la Loi

Si vous n'avez jamais traîné vos guêtres dans le mode Collecte, voici des conseils généraux à suivre au pied de la lettre. Foi de survivant.

- Tu tueras, un point c'est tout.
- Tu ne t'éloigneras jamais, ni des sentiers battus, ni de tes camarades.
- Tu ne reproduiras jamais deux fois de suite la même tactique.
- Tu ne lâcheras jamais ton précieux jerricane si le chronomètre tombe à zéro, même si un copain se fait démastiquer sous tes yeux.
- Tu ne laisseras jamais un bidon d'essence rôtir dans l'acide de Splitter.
- Tu mettras les 30 secondes de warm-up à profit pour convenir des derniers détails du plan avec tes collègues.
- Tu te méfieras en priorité des Spéciaux et tâcheras d'oublier les zombies communs.





Avec ma bile et mon couteau

Mine de rien, le choix de votre équipement est prépondérant en Collecte. Pour vous healer, n'hésitez jamais à gober un maximum de pills ou à vous faire un shot d'adrénaline. Les kits de soin ne doivent être utilisés qu'en cas d'absolue nécessité, et jamais à l'écart du groupe. Contrairement aux Campagnes, les hordes ne doivent pas être une source d'inquiétude. C'est pourquoi l'utilisation des pipes ou des molotovs ne revêt pas une importance particulière. Mais la bile de boomer reste un excellent moyen de faire diversion si le temps vient à manquer.

So close, so far

En ce qui concerne les armes, veillez toujours à choisir un combo complémentaire. Ne prenez pas deux armes de proximité ou deux armes de longue distance. Par exemple, un fusil à pompe ne se marie pas avec une batte de baseball. Vous auriez bien du mal à sauver un pote prisonnier d'un smoker à 50 mètres de là. À l'inverse, pensez à prendre une arme de mêlée si vous êtes un adepte du fusil de sniper. Histoire de déblayer le passage au katana ou à la hache facilement. Pour finir, voici deux combinaisons intéressantes :

Le premier attaquant

Arme principale : Fusil à pompe d'assaut
Arme secondaire : Double gun (ou Magnum si possible)
Objet : Cocktail molotov
Soin 1 : Medikit
Soin 2 : Adrenaline

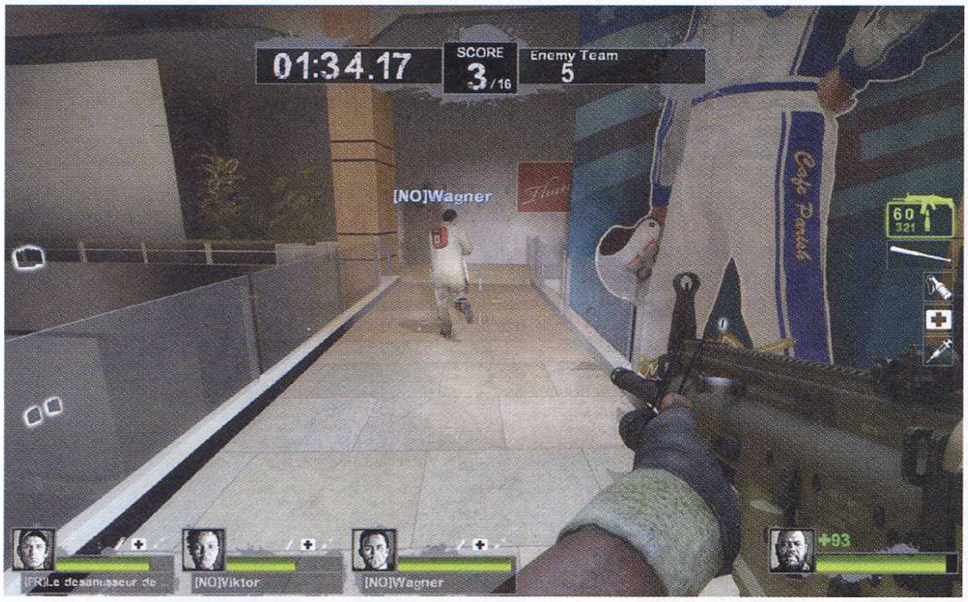
Le dernier défenseur

Arme principale : Ak-47
Arme secondaire : Katana
Objet : Bile de Boomer
Soin 1 : Medikit
Soin 2 : Pills





Sur la carte du motel, il est souvent préférable de s'occuper en priorité des bidons situés près du pont.



La technique du 2-2 est très efficace sur une carte comme celle de l'Atrium.



Dans l'Atrium, le danger vient des étages. Surveillez toujours qu'aucun Smoker ou Splitter ne soit en embuscade.

Un peu de tactique

Vous vous en doutez, les conseils qui suivent vont évidemment dépendre de la qualité de vos coéquipiers, ainsi que de la robustesse de l'adversité. Mais, dans tous les cas de figure, ils permettent de ne pas trop tergiverser au début de chaque round et de mettre en place des dispositifs qui ont fait leur preuve.

Le Compact

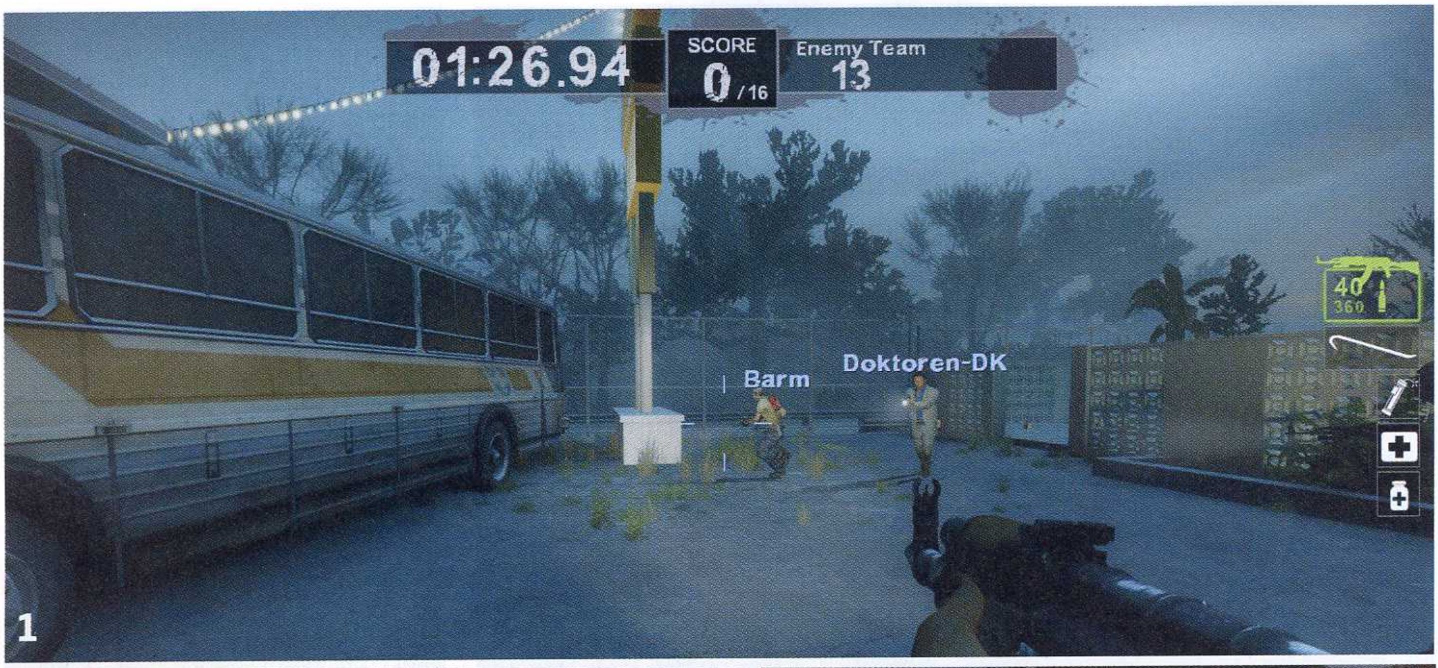
Résumé : Les quatre survivants restent groupés quels que soient les aléas de la partie. Ils vivent ensemble, ils meurent ensemble.
Avantage : À moins d'être foutrement bien organisés, les Infectés ne peuvent pas éradiquer l'ensemble de l'équipe adverse en une seule attaque menée de concert.
Inconvénient : Le temps s'égrène très vite dans ces conditions, il ne faut donc jamais perdre la moindre seconde.

Le Sacrificiel

Résumé : Trois survivants se précipitent vers les bidons et les transmettent au quatrième, resté à proximité du réservoir. Cette tactique, plutôt osée, se prête essentiellement aux maps basées sur la verticalité, comme l'Atrium ou la sucrerie.
Avantage : Les trois survivants se couvrent mutuellement et ne perdent pas de temps à transporter eux-mêmes les bidons.
Inconvénient : Le quatrième esseulé doit être endurant parce qu'il va s'en prendre plein la poire, c'est sûr et certain.

Le Symétrique

Résumé : Le quatuor se divise en deux groupes de deux. Ils quadrillent chacun une zone définie et font des allers-retours incessants entre les items et le réservoir.
Avantage : Le gain de temps peut s'avérer déterminant, surtout en cas d'égalité au score.
Inconvénient : Il suffit d'un combo d'infectés bien synchronisé pour perdre la moitié de la team.









LA SURVIE POUR LES NULS

1 - Si vous leadez le groupe, vérifiez toujours que vos ouailles vous suivent de près.

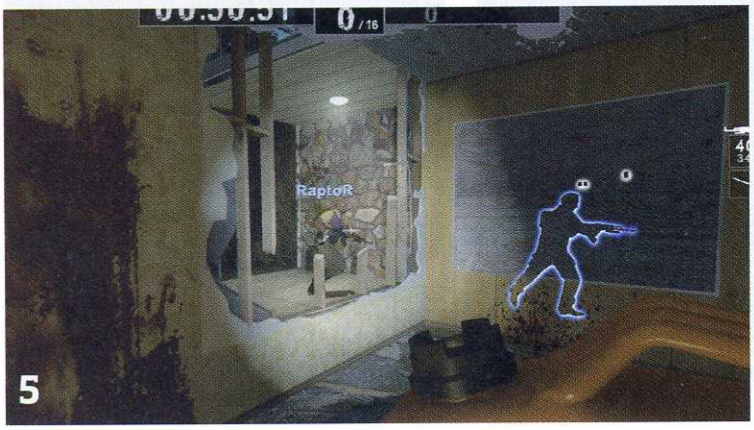
2 - Un coup d'œil panoramique est nécessaire pour s'assurer qu'aucune Splitter va pourrir votre ravitaillement.

3 - Le round va débuter ! Profitez de ces ultimes secondes pour parfaire votre plan.

4 - Sur la carte de la sucrerie, occupez-vous en priorité des bidons placés sur la terre ferme.

5 - Profitez de la présence de vos compagnons pour rejoindre le réservoir sans encombre.

6 - Bon ben là... vous êtes mort.





Le Maître des lieux

Left 4 Dead 2 comporte cinq maps originales pour le mode Collecte. Toutes ces zones possèdent à peu près la même taille. Mais leur configuration diffère clairement. C'est pourquoi il est indispensable de les connaître sur le bout des doigts, pour savoir immédiatement quelles sont les choses à faire et celles à ne pas faire. Quelques exemples :

Les derniers seront les premiers

Dans la plupart des cas, il vaut mieux se concentrer d'abord sur les bidons les plus éloignés. C'est le cas au Motel ou dans l'Atrium par exemple, où il est préférable d'aller chercher l'essence située dans les étages supérieurs. On vous conseille également de jeter les jerricanes au rez-de-chaussée et de les ramasser une fois redescendu. Attention toutefois à ne pas entasser les bidons les uns sur les autres au même endroit. À moins de vouloir qu'ils flambent à la première Splitter venue.

La map casse-gueule

Le niveau de la sucrerie donne un net avantage aux infectés. Plusieurs bidons sont en effet situés à proximité de précipices. Tâchez donc de récupérer tous les jerricanes qui vous attendent sur la terre ferme avant d'aller chercher ceux situés plus en hauteur. Pour les infectés, la construction en pierre dans laquelle on trouve le monte-charge en mode campagne est un véritable paradis pour Smoker, Jockey et Charger. Ce serait bête d'y mourir dès le début du round sans un seul litre d'essence emmagasiné.

Attaque préventive

Une tactique de base côté infectés consiste à arroser le réservoir d'acide de Splitter, empêchant ainsi le remplissage et permettant à un Charger ou un Boomer de faire une attaque groupée sur tous les survivants qui attendent, bidons en main, l'évaporation de l'acide. Selon les maps, les Splitters choisissent toujours un ou deux spawns différents, leur permettant de cracher sans s'exposer à la vue des humains. Essayez de repérer ces spots et jetez-y un molotov. Cela peut clairement vous sortir une épine du pied, et si vous tombez juste, quelle classe !







Voilà ce qui arrive quand vous oubliez vos jerricanes dans l'acide de Splitter.

Les mariages dégénérés

Pour les infectés spéciaux aussi, l'union fait la force. Chacun apporte sa pierre à l'édifice, même s'il est clair que le Boomer n'a pas une grande utilité en Collecte, son vomi n'attirant pas systématiquement pléthore de zombies. Tous les autres peuvent s'associer pour maximiser les dégâts qu'ils affligent. Voici quelques combinaisons possibles :

Sulfure Team (Smoker et Splitter)

Le Smoker ne fait pas de gros dégâts lorsqu'il attrape quelqu'un avec sa langue. Pour causer plus de dommages, invitez une Splitter à la fête, qu'elle crache son acide au pied du survivant dûment étranglé.

Destructor Team (Charger et Hunter)

Si les survivants se séparent en groupes de deux, concentrez-vous sur l'un de ces binômes. Il faut être synchro et infliger un maximum de dégâts en un minimum de temps. Le Hunter et le Charger sont tout indiqués. Le second peut foncer dans le tas et emplâtrer un survivant juste avant que son copain sauteur ne vienne étriper l'autre immunisé.

Ultimate Team (Charger, Hunter, Smoker, Jockey)

C'est l'équipe parfaite, le Brésil 70 version décharnés. Elle peut tout simplement éradiquer l'ensemble des survivants en une seule attaque coordonnée. Mettez-vous bien d'accord avant de passer à l'offensive pour être certain que chaque infecté verrouille bien sa propre proie. La réussite de ce plan dépend beaucoup du Smoker. Il ne doit pas laisser le temps au survivant de réagir et donc de l'abattre.

Blind Team (Boomer et Splitter)

Elle peut sembler inoffensive mais si elle est utilisée à bon escient, elle peut faire des ravages. Le Boomer vomit sur le maximum de survivants possibles. La Splitter profite de la confusion pour cracher au pied des couillons aveuglés. Avec un peu de chance, les immunisés seront bloqués par la horde et ne pourront s'extirper de l'acide aussi vite qu'ils l'auraient voulu.

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

Une année verte ?

Et si l'année 2010 constituait une étape-charnière dans la prise de conscience collective des dangers du réchauffement climatique et de la surconsommation d'énergie ? À en croire les fondeurs de processeurs et les constructeurs de cartes mères, il n'est plus aussi sexy d'étaler des performances à faire pâlir d'envie la NASA et le CNES réunis : l'enjeu se déporte vers la réduction de la consommation électrique, sur tous les fronts. Les processeurs les plus récents visent enfin à réduire le TDP et n'impliquent plus une alimentation démesurée, à l'image du Xeon L3426 (test page suivante). Les disques durs les plus volumineux, de l'ordre de deux téraoctets, abaissent leur vitesse de rotation afin de maintenir une consommation d'énergie réduite. Et les cartes graphiques se dotent de dissipateurs thermiques avancés, pour atténuer la chaleur que dégagent leurs GPU hypermodernes. Les grands froids de l'hiver aidant, on se surprend à rêver de boîtiers aux contours glacés, abritant une colonie de manchots dans le confort polaire d'une baie de disque dur. Nous, givrés ? Voyez-y plutôt notre modeste contribution de hardcore gamers à la prise de conscience environnementale ambiante !

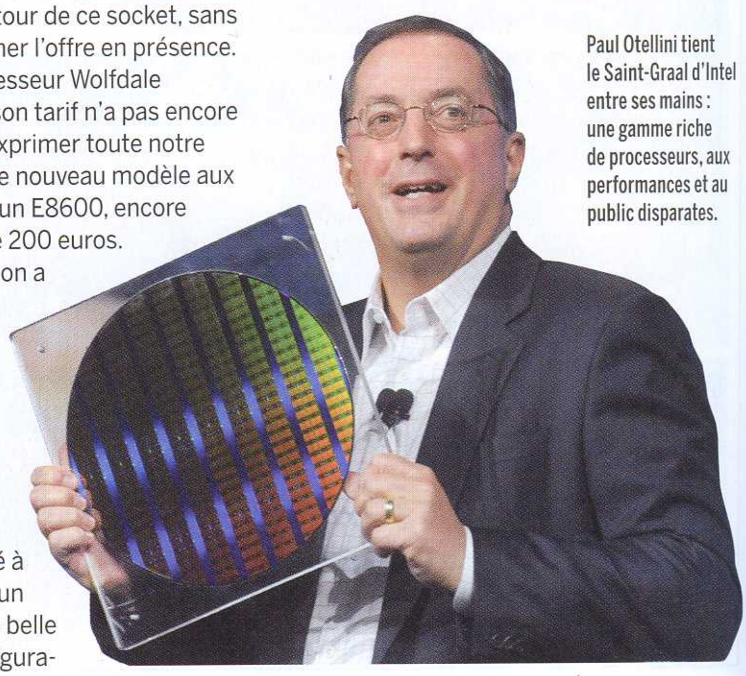


Intel ■ Trois sockets à gérer simultanément

Et si Intel clarifiait son offre de processeurs ?

Alors qu'Intel fait à nouveau l'objet d'une plainte de la commission fédérale américaine du commerce sur ses pratiques anticoncurrentielles, le fondeur américain persiste à gérer de front trois sockets différents et à proposer l'une des offres les plus éclatées du marché. Difficile à décrypter, cette offre risque encore de se complexifier en 2010, avec l'apparition d'une nouvelle gamme de processeurs… sur tous les tableaux. Avec le succès du socket LGA 1156 et des processeurs Core i5 750 et Core i7 860/870, on aurait pu penser que le LGA 775 verrait ses derniers jours arriver. Il passera pourtant bien l'hiver, à en croire la commercialisation du Core 2 Duo E8700 et du Pentium E6600 prévue dans les prochaines semaines. Ces deux nouveaux processeurs s'articulent en effet autour de ce socket, sans pour autant révolutionner l'offre en présence. Le premier est un processeur Wolfdale cadencé à 3,5 GHz. Si son tarif n'a pas encore été annoncé, on peut exprimer toute notre méfiance vis-à-vis de ce nouveau modèle aux capacités si proches d'un E8600, encore vendu aux alentours de 200 euros. À un tel niveau de prix, on a en effet tout intérêt à se tourner vers des quad-core de nouvelle génération. Le Pentium E6600 constitue l'offre d'entrée de gamme : proposé à moins de 70 euros, il est cadencé à 3,06 GHz et dispose d'un TDP de 65 Watts – une belle aubaine pour des configurations à très petit budget, capables de s'adonner à la plupart des jeux vidéo. À l'opposé de cette offre raisonnable, les nouveaux processeurs Core i7 devraient voir le jour au cours du premier semestre 2010. Modèle de rêve au tarif prohibitif, le Core i7-980X constitue la première déclinaison de l'architecture Guftown et de ses six cœurs. Compatible avec le socket LGA 1366, ce processeur de 32 nm correspond à une édition eXtreme et devrait donc coûter près de 800 euros ! Plus abordable, le nouveau Core i7 930 prévu pour le mois de février élargit l'offre destinée aux possesseurs de cartes mères 1366 – son tarif devrait avoisiner les 200 euros, pour un modèle cadencé à 2,88 GHz. Des processeurs pour tous les goûts… et toutes les bourses. **Site :** www.intel.com

> En gérant de front trois sockets différents, Intel commercialise l'une des offres les plus complexes du marché.



Paul Otellini tient le Saint-Graal d'Intel entre ses mains : une gamme riche de processeurs, aux performances et au public disparates.



ACTUALITÉS 97
Les Blu-Ray s'affichent en 3D, Intel renouvelle sa gamme de processeurs et AMD n'a pas dit son dernier mot.



TESTS 98
Tout pour monter une configuration performante, du Xeon L3426 à la Radeon HD 5770 en passant par une carte mère P55.



PRATIQUE 100
Pour doubler les performances graphiques de votre PC, nous vous proposons d'ajouter une seconde carte 3D.



AMD ■ La firme de Sunnyvale redore son blason sur le marché des PC portables

AMD navigue sur le Danube, loin des eaux troubles

Mises à part quelques rares tentatives éparses, la quasi-totalité des PC portables et des netbooks est tombée sous la coupe d'Intel et de ses Core 2 ou Atom. Marché très juteux oblige, AMD n'a pas dit son dernier mot et compte bien s'immiscer dans le secteur en mettant en valeur son expérience dans le domaine du GPU. En 2010, la vocation du fondeur portera essentiellement sur l'autonomie de nos machines : avec la commercialisation de processeurs s'articulant autour de la plate-forme Danube, elle devrait s'accroître de 25 % et ainsi tutoyer les six heures d'usage intensif. Pour rappel, cette gamme comprend des processeurs de génération « Champlain » doté de deux ou quatre cœurs. Selon les déclinaisons, ces CPU intègrent des circuits graphiques compatibles DirectX 10.1 ou 11. En parallèle, le marché des ultra-portables voit l'arrivée de la plate-forme Nile et de ses processeurs « Geneva », qui obéissent au même principe. Il faudra toutefois patienter jusqu'en 2011 pour assister à l'émergence de Fusion, la nouvelle génération de composants réunissant CPU et GPU sur une même puce. D'ici là, Intel a le temps d'affûter sa réponse… même s'il vient d'annuler sa solution Larrabee tant attendue.
Site : www.amd.com

SHOPPING

Le Blu-Ray s'affiche en 3D



L'association Blu-ray Disc annonce la commercialisation de disques supportant la vidéo 3D. Concrètement, chaque disque disposera de deux versions du film : l'une en 2D de manière traditionnelle et l'autre en relief. C'est aussi le grand retour d'une lutte fratricide entre constructeurs, certains privilégiant l'utilisation de lunettes passives et d'un écran polarisé, tandis que d'autres prévoient des lunettes actives et un écran de 120 Hz. 2010 est donc l'année où vous devrez renouveler votre équipement vidéo. **Site :** www.blu-raydisc.com

BRÈVES

Acer GD245HQ

Derrière ce nom barbare se cache l'un des premiers écrans 24 pouces grand public disposant d'un taux de rafraîchissement de 120 Hz. Il est compatible avec la technologie 3D Vision de Nvidia et vous permettra de profiter de vos derniers titres en relief, pour un peu moins de 380 euros. Gageons que l'ensemble des constructeurs emboîtera le pas d'Acer dans la foulée !



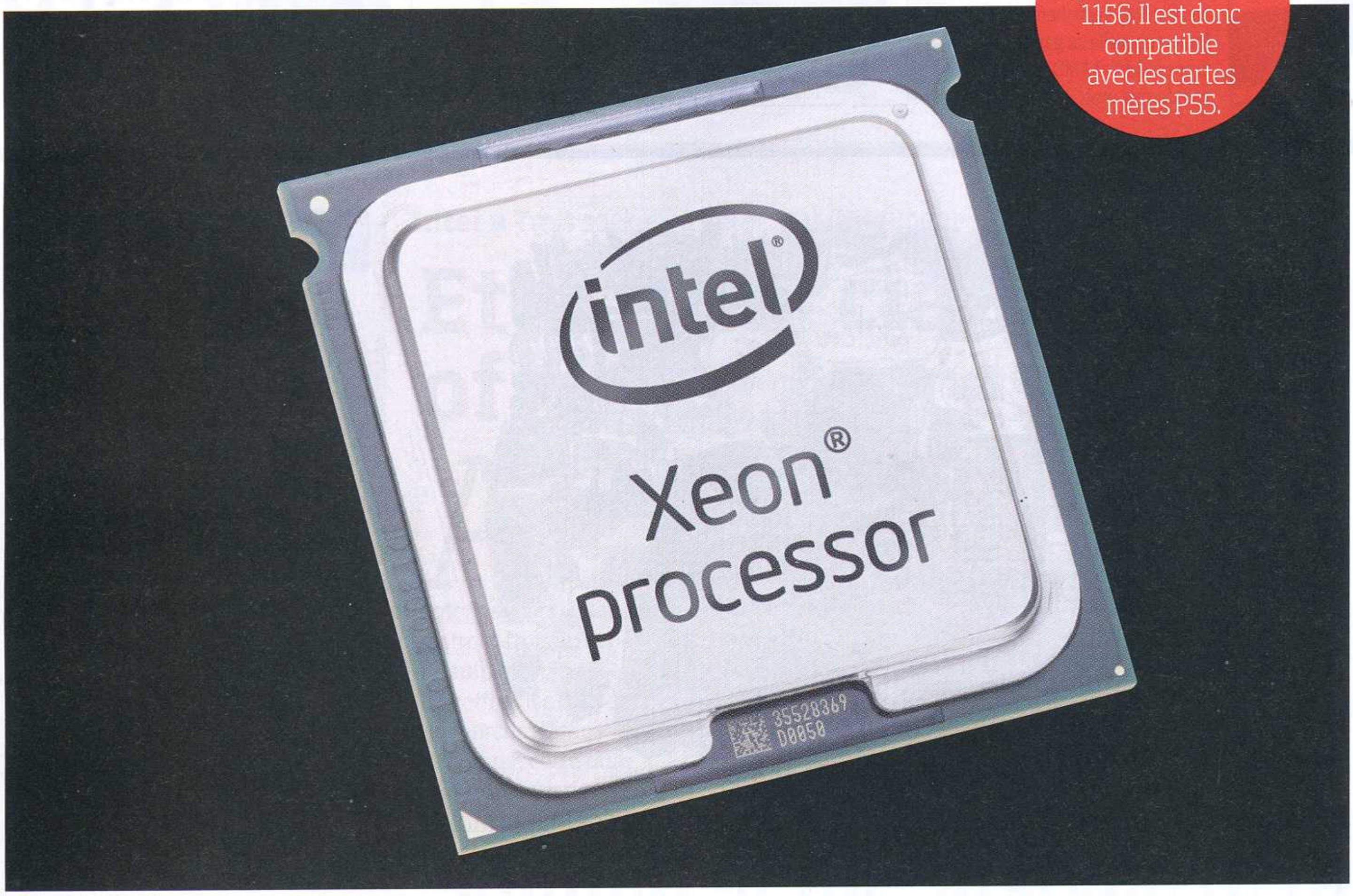
Seagate Momentus Thin

À la croisée des disques SSD et des modèles ultracompacts de 1,8 pouce, le nouveau disque dur externe de 2,5 pouces de Seagate s'affirme comme le plus fin du monde : seulement 7 mm d'épaisseur ! Destiné aux PC portables, il se décline en deux modèles de 160 et 250 Go, pour une vitesse de rotation de 5400 tours/ minute. Son tarif n'a pas encore été évoqué.



SSD Pulsar

Le froid hivernal n'entame pas la motivation de Seagate, très à la page en ce début d'année. Le constructeur vient d'annoncer la commercialisation du Pulsa, son premier disque SSD. Au format 2,5 pouces, il est équipé de mémoire NAND Flash SLC et prétend à des débits de 240 Mo/s en lecture et 220 Mo/s en écriture. La gamme se décline en des modèles de 50, 100 et 200 Go dont les tarifs n'ont pas été annoncés.



Le Xeon L3426 exploite le socket LGA 1156. Il est donc compatible avec les cartes mères P55.

Constructeur Intel	
Nombre de coeurs 4	
Nombre de threads 8	
Mémoire cache L3 8 Mo	
Fréquence 1,86 GHz à 3,2 GHz (Turbo)	
Max TDP 45 W	
Prix 250 euros	

Intel Xeon L3426 ■ Quand Intel joue sur tous les tableaux

Consommation et puissance maîtrisées

Annoncée il y a trois mois, la nouvelle gamme des processeurs Xeon d'Intel avait toutes les chances de nous laisser plutôt indifférente, comme à l'accoutumée. Avant tout destinés aux serveurs d'entreprise, ces processeurs n'avaient jusqu'alors jamais gagné le cœur du grand public, qui préférait sans conteste se rabattre sur des solutions plus souples et plus simples à overclocker. C'était sans compter sur la polyvalence et le soin apporté à la consommation électrique de cette nouvelle gamme, dont le L3426 est le fleuron. Exploitant le socket LGA 1156, comme les Core i5 720 ou les Core i7 860 et 870, le Xeon L3426 est compatible avec les cartes mères à base de chipset P55. Mieux encore : ce processeur est conçu pour la basse consommation, avec un TDP de 45 Watts seulement contre 95 Watts pour ces trois augustes grands frères. La fréquence de base est de 1,86 GHz mais le Xeon hérite du mode Turbo des Core i5/i7 et voit sa fréquence nivelée en fonction du nombre de cœurs utilisés. Ainsi, il atteint 3,2 GHz quand il n'exploite qu'un cœur et réduit sa fréquence lorsqu'il sollicite trois ou quatre cœurs afin de rester dans la limite de 45 Watts. Si les joueurs purs et durs n'y verront pas un intérêt particulier, le Xeon L3426 présente de nombreux atouts dans le cadre d'un PC secondaire, notamment destiné à centraliser des données entre tous vos postes. On trouve désormais de nombreuses cartes mères P55 à moins de 100 euros ; proposé aux alentours de 250 euros, le Xeon L3426 constitue ainsi l'épine dorsale d'un excellent serveur à moindre frais. En attendant toutes les franches nouveautés prévues pour 2010, saluons cette volonté de proposer au plus grand nombre un produit économe et polyvalent.

> « Le Xeon L3426 est prévu pour la basse consommation, avec un TDP de 45 W. »

EN RÉSUMÉ

Abordable et polyvalent, le Xeon L3426 intéressera ceux à la recherche d'une configuration stable à la consommation électrique mesurée. Une vraie aubaine.

PLUS
- La faible consommation électrique
- Le rapport qualité / prix
- La polyvalence et le mode Turbo

MOINS
- La disponibilité
- Pas d'usage en jeux vidéo
- Fréquence de base un peu restreinte

VERDICT 15/20

Constructeur ATI-AMD/Sapphire
Fréquence 860 MHz
Mémoire vidéo 1024 Mo GDDR5
Interface mémoire 128 bits
Connectiques 2 DVI, HDMI, DisplayPort
Site www.sapphiretech.com
Prix 145 euros



Sapphire Vapor-X HD 5770 ■ Grand refroidissement

Une carte graphique qui jette un froid

Nous vous avions déjà rapporté tout le bien que l'on pense de la récente série des Radeon HD 5700, en particulier de la 5770 au rapport qualité / prix très équilibré. Désormais maîtrisée, cette carte se décline actuellement dans de nombreux modèles spécifiquement agencés par les constructeurs. Sapphire optimise le système de refroidissement de la Radeon à l'aide de son fameux Vapor-X, un alliage de cuivre visant à améliorer la dissipation thermique. Le résultat ne se fait pas attendre : 9 à 10 degrés de moins que le modèle standard ! Une vraie aubaine, proposée aux alentours de 140 euros.

EN RÉSUMÉ

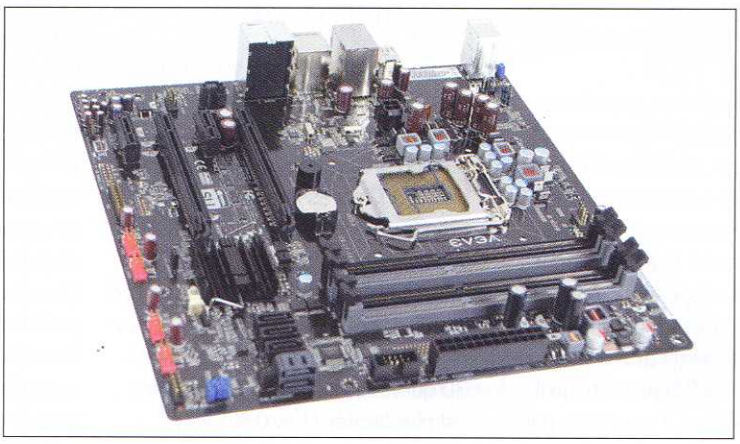
Voici un modèle de choix pour dépenser au mieux vos étrennes : performante, abordable et correctement refroidie, la déclinaison de Sapphire a tout pour plaire.

PLUS
- Performances
- Rapport qualité / prix
- Système de refroidissement

MOINS
- Épaisseur du Vapor-X
- Disponibilité limitée
- Le bruit

VERDICT 16/20

Constructeur eVGA
Chipset, socket P55, LGA 1156
Format µATX (244x244 mm)
Mémoire 4 emplacements DDR3 jusqu'à 16 Go
Ports 2 slots PCIe x8, 2 slots PCIe x1
Connecteurs 6 USB, 1 eSATA, Ethernet Gigabit, audio 7.1
Site www.evga.com
Prix 110 euros



eVGA P55V ■ Micro, mais elle peut le maximum !

Une carte mère µATX abordable et compétitive

Alors qu'eVGA figure parmi les constructeurs les plus réputés de cartes mères, notamment grâce à sa P55 FTW de rêve (210 euros !), il décline son savoir-faire au marché émergent du format µATX. S'articulant autour du chipset P55 et du socket LGA 1156, cette carte mère épouse ainsi des dimensions particulièrement réduites : 24,4 x 24,4 cm. Élégante et complète, elle dispose en outre de six connecteurs S-ATA, d'un port Ethernet Gigabit et de huit connecteurs audio. Un modèle idéal à intégrer dans un boîtier moderne, comme le Micro-Fusion 350 d'Antec, pour se composer un PC Media Center ou une machine de joueur à emporter en LAN-Party.

EN RÉSUMÉ

Économique et originale, la P55V constitue une excellente solution pour monter un PC élégant et discret, au format µATX. Son rapport qualité / prix est imbattable.

PLUS
- Le format micro-ATX
- La qualité de la finition
- Le prix très abordable

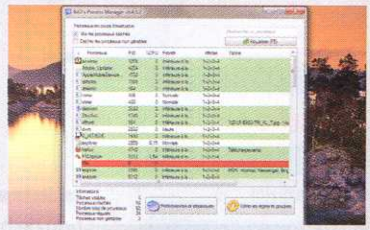
MOINS
- Une carte d'entrée de gamme
- Pas de PCI
- Connectique un peu limitée

VERDICT 14/20

UTILITAIRES

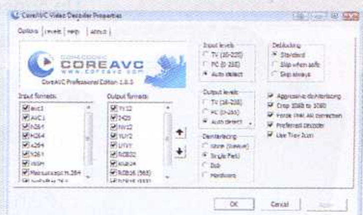
Process Manager 3.4.1.2

Ce précieux utilitaire de Bill2 vise à gérer finement les processus s'exécutant sur votre machine. Vous répartissez ainsi précisément l'utilisation des différents cœurs de votre processeur en fonction de chaque programme, en outrepassant le dispositif appliqué par défaut par Windows. **Site : www.bill2-software.com**



CoreAVC 2.0

Figurant parmi les codecs audio / vidéo les plus reconnus, CoreAVC passe la seconde et voit son code source optimisé de fond en comble. Il assure une lecture fluide de contenus HD sur des machines peu puissantes, comme les netbooks. Grande nouveauté : la version 2.0 supporte les puces ARM qui équipent les iPhone – de quoi décompresser des vidéos H.264 de manière souple. **Site : www.coreavc.com**



Smart System Informer

Cet utilitaire permet de cataloguer les logiciels installés et les composants matériels de votre PC. Il résume les caractéristiques de votre configuration et affiche même la liste des processus s'exécutant au démarrage, en effectuant une recherche sur Google pour indiquer leur rôle. **Site : www.aimp.ru**



Ajoutez une seconde carte 3D

Un peu court en performances ? Si changer de carte 3D est généralement le meilleur choix, pour les performances extrêmes, en ajouter une seconde peut faire la différence.

DURÉE
30 minutes

NIVEAU
✓ Intermédiaire

MATÉRIEL
✓ Seconde carte graphique
✓ Câbles d'alimentation
✓ Câbles Crossfire/SLI

La recherche des performances graphiques maximales dans les jeux est un art compliqué. Et ce n'est pas qu'une question de budget : en pratique, un tas de facteurs vont intervenir pour limiter vos performances dans les jeux. Dans la majorité des cas, c'est la carte 3D qui est en cause. De là, vous aurez deux options : soit remplacer votre ancien modèle par quelque chose d'un peu plus neuf (et vous pouvez vous reporter à nos conseils dans le Top Hard), soit tenter l'aventure des solutions multi-GPU, connues sous les noms de SLI (chez Nvidia) et Crossfire (ATI).
Un concept simple : on rajoute une seconde carte graphique et les performances sont doublées. C'est en tout cas comme cela que les constructeurs nous présentent la chose. Sur le fond, l'idée est bonne : votre machine disposera de deux fois plus de performances graphiques. C'est lorsqu'on se dit que ses jeux tourneront deux fois plus vite qu'il faut faire attention. À part Yavin par exemple, personne ne pense que c'est une bonne idée de placer un moteur de Formule 1 dans une Logan. Avant de craquer pour une seconde carte, il y a des choses à vérifier.
La première n'a rien à voir avec votre carte 3D, c'est l'âge de votre processeur. On le dit souvent, pour chaque image qui doit être calculée par la (ou les) carte(s) 3D, le processeur doit préparer le travail. En clair, il limitera le nombre maximal d'images qu'un jeu pourra afficher. J'en vois déjà se poser la bonne question : comment peut-on savoir si l'on est limité par son processeur ou sa carte graphique ? C'est assez simple en fait : prenez vos jeux préférés où vous vous sentez à l'étroit et baissez (au maximum) la résolution. Si le nombre d'images par seconde augmente très significativement, c'est votre carte 3D qui vous gêne. Si l'augmentation est plus limitée (10-20 %), votre processeur vous bride. Attention également aux règles : on ne peut pas ajouter n'importe quoi dans sa machine et espérer que cela marche. En plus d'avoir une alimentation de taille suffisante (voir encadré) ou de disposer d'un port PCI Express libre, il faut que la carte que vous ajoutiez dispose d'un GPU identique à celui de la carte existante. En clair, si vous avez une Radeon HD 4870, il vous faut rajouter une Radeon HD 4870. Peut importe la marque : si l'une des deux cartes est overclockée, les pilotes ramèneront les deux cartes à la même vitesse. N'oubliez pas pour terminer que si l'idée de « préserver » l'investissement dans sa carte graphique précédente est alléchante, cela n'est pas toujours la meilleure option. Par exemple, si votre carte 3D date de plus de deux ans, il y a de très fortes chances que vous obteniez de meilleurs résultats en remplaçant l'ancien modèle par quelque chose de plus récent. L'attrait principal du Crossfire et du SLI se justifiera si vous pouvez obtenir une carte identique à la vôtre pour un prix modique, par exemple sur le marché de l'occasion. De quoi donner un second souffle à sa machine à moindre frais.

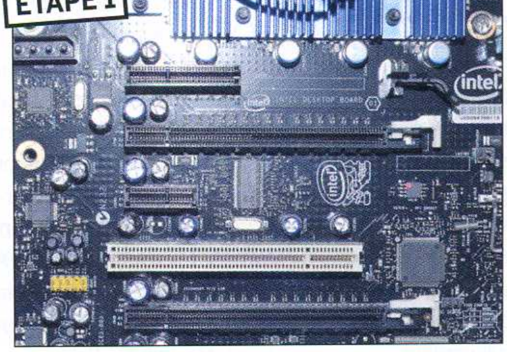
> « On ne peut pas ajouter n'importe quoi dans sa machine et espérer que cela marche. »

C_WIZ

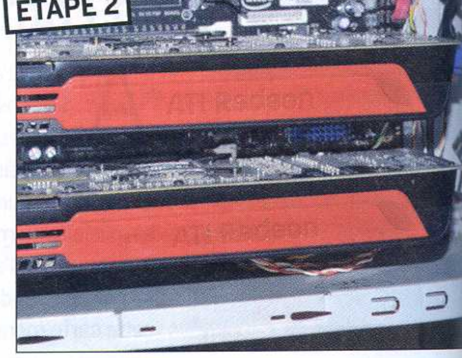
PAS À PAS

1/ Une fois les points importants vérifiés, **éteignez, débranchez, et ouvrez votre PC**. Repérez un connecteur PCI Express en vous référant au manuel de votre carte mère. **2/ Insérez la seconde carte graphique dans le connecteur,** assurez-vous qu'elle soit parfaitement enfichée et vissez-la sur les côtés. **3/ Branchez les connecteurs SLI/Crossfire** qui relient les cartes. Ils sont livrés avec chaque carte graphique. **4/Branchez les connecteurs d'alimentation** à l'arrière de la carte.

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



3 points clés

Avant de vous lancer dans l'aventure, il faut s'assurer que votre machine puisse accueillir une nouvelle carte !



1 La puissance de l'alimentation
Une carte graphique seule peut consommer jusqu'à 225 Watts pour un modèle haut de gamme.

2 La connectique
Vérifiez que vous disposez de suffisamment de connecteurs d'alimentation pour brancher la nouvelle carte.

3 Le boîtier
Ajouter une seconde carte graphique augmentera la température ambiante dans votre boîtier. Assurez-vous qu'il soit bien ventilé.

1/ En cas de doute sur votre alimentation, **vous pouvez acheter un consomètre** pour quelques euros dans les magasins de bricolage. **2/ Une fois branché, installez le logiciel Prime95 et 3D Mark Vantage.** Vous obtiendrez la consommation maximale de votre machine. **3/ Si l'écart entre la consommation relevée et celle annoncée** par votre alimentation n'est pas suffisant, il faudra en changer.

ÉTAPE 1



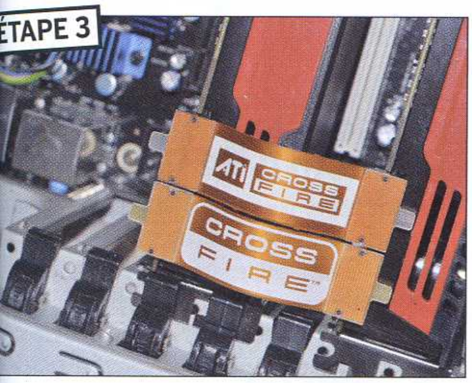
ÉTAPE 2



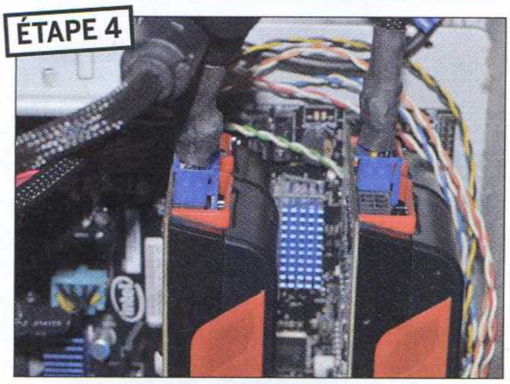
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Un consomètre indique la puissance électrique réelle consommée au compteur, en courant alternatif. Le PC travaille cependant avec un courant continu, le rôle du bloc d'alimentation est de transformer ces tensions, ce qui se fait avec perte : seulement 80 % de ce qui est consommé sont rendus disponible à votre PC. Les blocs d'alimentation indiquent leur puissance en courant continu, en clair, un bloc annoncé comme 500 Watts pourra en consommer 600 à la prise. Un point à prendre en compte dans vos calculs.

TOP HARD

L'arrivée des Core i5 et des Core i3 change un peu le paysage de l'entrée de gamme, mais on restera tout de même sur un Phenom II qui dispose, lui, de vrais cœurs. L'HyperThreading est un plus, cependant, en 2010, quatre vrais cœurs aideront ! **C_WIZ**

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Le budget est large et l'on se fait plaisir dans des choses utiles pour réduire les temps de chargements et améliorer au maximum le confort. Un conte de fée numérique !

MILIEU DE GAMME

La recherche du meilleur rapport qualité/prix nous guide, mais les performances restent élevées. Remplacer la carte graphique dans deux ans redonnera un coup de jeune à la config.

ENTRÉE DE GAMME

Pas envie de dépenser des fortunes ? C'est possible ! On baissera de temps en temps les options graphiques dans les jeux gourmands, mais rien ne sera hors d'atteinte.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

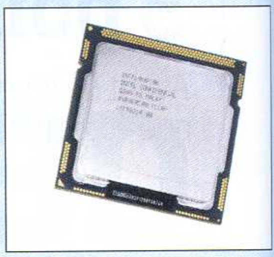
Prix Environ 155 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D

Simple, complète, efficace, la P7P55D fait tout ce que l'on lui demande sans râler. Le montage et la recherche d'erreurs sont en prime facilités, ce qui en rajoute à notre plaisir. La P7P55D permet de faire ce qu'il faut en overclocking même si l'on pourra s'en passer.

Prix Environ 260 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860

Le Core i7 860 reste notre référence pour son mode Turbo largement plus véloce qui aide fortement dans les jeux quand tous les cœurs ne sont pas utilisés. Pensez à acheter un radiateur Noctua si vous aimez le silence. Le luxe, c'est aussi cela.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 155 €
Marque Asus
Chipset 790 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A79T Deluxe

La stabilité est notre priorité ici pour cette carte mère assez bien équipée. Le codec son est de qualité et l'on trouvera le reste des fonctionnalités nécessaires, y compris s'il vous prend l'idée un jour d'utiliser plusieurs cartes graphiques.

Prix Environ 155 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.2 GHz
Site www.amd.com

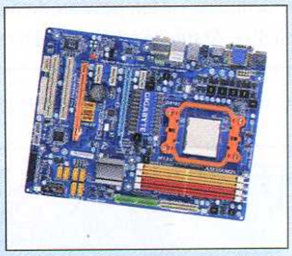


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 955 BE

Difficile de trouver un meilleur rapport qualité prix que ce Phenom II X4 955 « Black Edition ». On conseillera une fois de plus fortement l'ajout d'un radiateur Thermalright ou Noctua pour jouer dans de bonnes conditions.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Certes on ne se servira pas de la puce graphique intégrée mais tant pis. Le rapport qualité prix de cette carte est tellement bon qu'il n'est pas besoin d'aller chercher plus loin. Elle est en plus au format Micro ATX ce qui vous permettra d'envisager un PC compact.

Prix Environ 125 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 2.8 GHz
Site www.amd.com

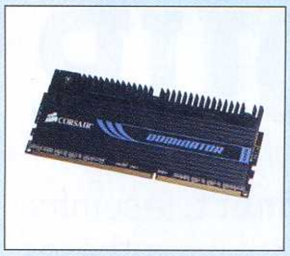


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 925

Mauvaise surprise de la part d'AMD, la disparition du vénéré Phenom II X3 720. Du coup, on se reporte vers le Phenom II X4 le moins cher, cadencé lui aussi à 2.8 GHz. On évitera les Athlon II dont le cache amputé peut massacrer les performances dans les jeux.

BUDGET 1010 €

Prix Environ 120 €
Marque Corsair
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.corsair.com



LA MÉMOIRE
XMS3 DHX 4 Go

De la vraie mémoire à 1333 MHz, cela change. En effet, de nombreux kits n'atteignent cette fréquence que si l'on augmente la tension de la mémoire. Vérifiez toujours avant d'acheter que la fréquence est indiquée pour 1.5 volt, et pas un dixième de plus !

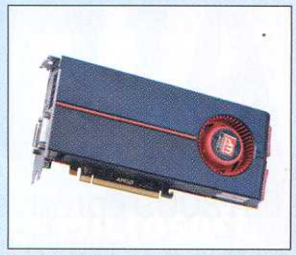
Prix Environ 225 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

Rien à redire pour ce qui reste le meilleur SSD du moment pour le jeu. On l'accompagnera d'un disque dur classique, éventuellement récupéré d'une ancienne configuration pour disposer d'un peu plus d'espace de stockage.

Prix Environ 250 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

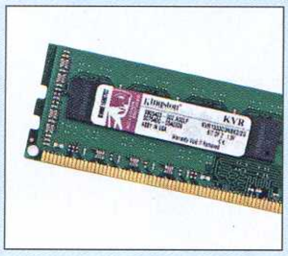


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

Cela n'est pas parce qu'on fait dans le haut de gamme qu'il faut être déraisonnable. Si vous n'avez pas d'écran 30 pouces, oubliez la Radeon HD 5970. ET la HD 5870 fait payer trop cher un écart de prix trop faible à nos yeux.

BUDGET 620 €

Prix Environ 90 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Pas de radiateur ou de choses superflues, les gammes « values » des constructeurs vont à l'essentiel. Kingston a le bon goût de ne pas mentir sur les spécifications, ses barrettes étant de vrais modèles à 1333 MHz en CAS 9. Pourquoi dépenser plus ?

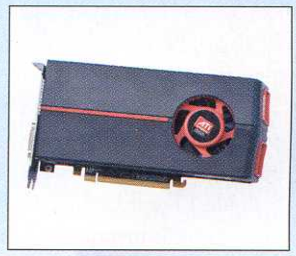
Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Avec 5400 tours par minute, le Caviar Green va à contre-courant de la pensée. Son cache et la haute densité de ses plateaux permettent de le placer dans le peloton de tête des performances. Pour les extrêmistes, le Caviar Black fera l'affaire pour 5 euros de plus.

Prix Environ 150 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

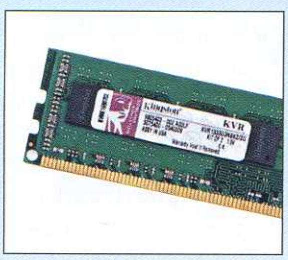


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Si vous êtes chanceux, vous trouverez peut-être une HD 4890 dans le fond d'un stock. Vos chances sont minces, alors on se reportera sur l'excellente HD 5770 qui fait presque aussi bien, et offre en prime DirectX 11. LA GTX 260 de Nvidia est l'autre option, même si un peu ancienne.

BUDGET 450 €

Prix Environ 90 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Pas vraiment d'alternative pour réduire le coût de la mémoire. Baisser en fréquence ne vous fera rien gagner et il est hors de question de retourner à 2 Go ! Tant pis, on serre les dents et l'on fait avec, n'attendez pas de baisse de prix avant l'été.

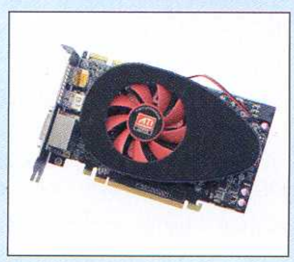
Prix Environ 45 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Rapide et peu cher, le Spinpoint F3 de Samsung dispose d'un unique plateau de 500 Go, ce qui réduit fortement son bruit lors des phases de chargement. Hitachi, Seagate et Western Digital proposent d'autres alternatives très valables.

Prix Environ 120 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5750

Avec la disparition des Radeon HD 4850, la HD 5750 devient de plus en plus intéressante. Plus rapide que l'ancienne reine du rapport qualité / prix, elle a le bon goût d'avoir pour elle DirectX 11. Les alternatives moins chères réduiront trop fortement les performances.

AU JOUR LE JOUR

Fin 2009 éprouvante pour toutes et tous. **Johnny a frôlé la mort,** le sommet de Copenhague a été un four, Tiger Woods a mis sa carrière entre parenthèses, et la cuvée vidéoludique de décembre s'est révélée particulièrement médiocre.

Mardi 1er décembre Lionel Messi est sacré Ballon d'Or France Football à 22 ans. Il succède à Cristiano Ronaldo. Valve déclare avoir écoulé 2 millions de boîtes de Left 4 Dead 2. Le géant américain précise, un brin provocateur, que ce chiffre ne comptabilise pas les versions dématérialisées. Sur le net, ceux qui avaient appelé au boycott du titre se mordent les doigts (comme sur la boîte du jeu)… et enchaînent les parties… Barack Obama annonce que 30 000 soldats supplémentaires seront envoyés en Afghanistan.

Samedi 12 décembre Nous fêtons tous ensemble, avec bonheur et soulagement, le bouclage du premier numéro de la nouvelle formule. Chez le Chilien. C'est à base de décoctions de menthe et de jus de canne à sucre que nous pansons nos plaies. Lucky bat un record historique en termes de degré d'alcoolémie et d'euros dépensés (communiquer la somme serait indécent). Certains l'ont vu vomir sur la table, aux alentours de minuit trente. Sale journée également pour Tiger Woods, golfeur hors pair et sportif le mieux payé du monde, qui suspend sa carrière pour une durée indéterminée, et pour Johnny Hallyday, hospitalisé depuis cinq jours à Beverly Hills, Los Angeles.

Lundi 14 décembre Kracoukas se remet tout juste de la corrida de Noël d'Issy-les-Moulineaux, une course de 10 kilomètres où les athlètes sont déguisés en Père Noël. Johnny sort du coma artificiel dans lequel les médecins l'avaient plongé. La France respire. Optic 2000 aussi. Dragon Age Origins obtient le titre de meilleur jeu PC 2009 lors des Video Games Awards, organisés par la chaîne américaine Spike TV. Batman : Arkham Asylum 2, Spec Ops et Le Pouvoir de la force 2 sont annoncés. Cinquième jour de grève sur la ligne A du RER, à Paris.

Vendredi 18 décembre Plus de 2 000 passagers de l'Eurostar seront bloqués la nuit prochaine dans le tunnel sous la Manche. Si vous avez réussi à remonter le temps et devez partir ou revenir de Londres, n'y allez pas. À la place, vous pouvez regarder Le grand duel des générations sur TF1, présenté par l'incroyablissime Nikos Aliagas. Non, je déconne. Et j'ai tort car l'heure est grave (veut-on nous faire croire) ; selon le dernier bilan publié par l'Organisation Mondiale de la Santé, 10 000 personnes sont décédés de la grippe A. Borderlands, lui, passe le cap des 2 millions. Nouvelle vidéo de Kane & Lynch 2 : Dog Days. Mouais.

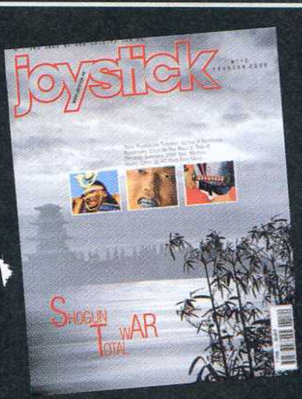
Samedi 19 décembre Fin du sommet de Copenhague sur le climat, au Danemark. La communauté internationale devait y élaborer « un accord global qui prendra la suite du protocole de Kyoto. » Le député socialiste Jean-Louis Bianco résume avec humour : « Copenhague a accouché d'une souris et elle n'est même pas verte ». Johnny a mangé une pomme, m'a dit ma voisine au courant de tout. Et le jeu vidéo dans tout ça ? Ben pas grand-chose. Ah si, Sundin est de retour de Los Angeles (je parle de moi à la troisième personne, comme Alain Delon) où il a vu et joué à un Command & Conquer 4 décevant. Il a quand même photographié des mouettes à Venice Beach.



Le 18 décembre, le personnel de l'Eurostar louait masque et tuba à ses passagers claustrophobes.

Lundi 21 décembre Le site **voici.fr** révèle que 21 Jump Street va avoir droit à son adaptation sur grand écran. Lucky, lui, jubile. Il a rencontré une superbe Japonaise durant la présentation de BlazBlue. Depuis, il donne du « moto, moto » à qui veut l'entendre et tente de convaincre Death Pote d'en faire la correspondante permanente de Joystick au Japon. Le développement de PT Boats est terminé. Attendez là… PT quoi ? Pas de nouvelles de Johnny en revanche. On devrait peut-être commencer à s'inquiéter. Lionel Messi réalise le doublé. Il est élu Joueur Mondial de la FIFA 2009. Sur cet exploit mérité, je m'en vais quémander quelques jours de repos à mon chef. Je serai bien entendu de retour le mois prochain, à votre service.

SUNDIN



FÉVRIER 2000

ET POKE ET PEEK

En février 2000, la France adopte le régime des 35 heures (et donc la politique du travail jusqu'à 95 ans) et **Microsoft, dans un fol élan d'originalité, nous sort Windows 2000.** Diable voilà un millénaire qui partait mal !

Joystick 112. Tandis que le monde célèbre l'an 2000 et guette l'arrivée imminente des voitures volantes et des « pilules repas », un jeu fantastique foudroie la rédaction. En effet, Black Isle soigne son statut de faiseur de miracles en codant l'incroyable Planescape Torment. Kika, K.O. mais comblée, lui colle un gros Megastar des familles au terme d'un test fleuve de huit pages. Par la Sainte-Marmotte ! Huit pages ! Tout est passé au crible : le réveil à la morgue, l'enivrant mystère de la Déesse de la Peine et l'inquiétante Sigil, capitale astrale d'un plan où traînent les plus fabuleuses raclures de l'univers. Bref, la rédac' s'extasie devant l'étalage de merveilles d'un Planescape, qui surclasse Baldur's Gate de la tête et des épaules (voire même du petit orteil si vous voulez mon avis).



JE VOIS DES AVIONS PARTOUT

Dans la foulée, Moulinex accorde sept pages (par le Saint-Marmotton !) à un RPG qui, lui, n'aura pas trop fait rêver dans les chaumières : Ultima IX Ascension, aussi connu sous le nom moins glorieux de « cette grosse bouse d'Ultima 3D ». Malgré tout, quand je lisais Joy durant mes études d'illettrisme, j'avais failli craquer. En effet, le test se terminait sur une de ces doubles notes qui m'ont toujours laissé dubitatif : 90 pour les fans, 78 pour les autres. Là venait la question : Qui suis-je ? Un fan qui va perdre 400 balles, ou un de ces vagues « autres » qui vont garder leur pognon au chaud ? Heureusement pour fuir ce dilemme, je n'avais qu'à tourner les pages, et lire un papier sur KA-52 Team Alligator, Hangsim, Fly Airliner ou sur tout un tas de jeux d'avions / hélicos / lapins volants. Avec le recul, il semble effectivement qu'il en sortait 10 par semaine.

RIEN NE CHANGE

Sinon en vrac, Caféine prédit la mort des cartes 3Dfx en testant une ATI Rage Fury Maxx un poil décevante, mais efficace. Pourtant, en Petite Annonce, Jonathan cherche une Voodoo 3 en urgence (J'en ai toujours une à te vendre au cas où...). En début de mag, un lecteur baptisé Toto le fou, s'étonne de ne plus avoir de nouvelles de Duke Nukem Forever, et Bob Arctor signe un article sur l'essor de l'eSport en posant cette question fatale : Joystick sera-t-il un jour L'Équipe du jeu vidéo ? Le temps a parlé mon brave Bob, et il y a peu de chance que ça arrive. Plus comique en revanche, Cyrille Baron, le tôlier du moment, revient dans son édito sur les remarques faites à la « nouvelle maquette ». Les lecteurs flippaient face au vide apparent de leur mag où les textes semblaient plus courts... La réponse est claire : « Ben non, c'est comme avant ». C'est rigolo, nous avons répondu la même chose à nombre d'entre vous. Comme quoi... Les années se suivent et se ressemblent. Enfin... une fois tous les dix ans !

LUCKY



Mon chien et moi-même considérons Planescape Torment comme le RPG le plus dur du monde.



Ultima IX Ascension : à chaque pas, un bug ! À chaque bug, un patch ! À chaque patch, un nouveau bug ! Arg.

EN KIOSQUE LE 16 FÉVRIER

FALLOUT®
NEW VEGAS

Nouveau lieu, nouveau système de jeu,
nouveau développeur…
pour ce qui devrait être le retour
aux sources de la série.

1000 VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122
+ DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

- 597 611 Tuning et jolies filles!
- 597 612 Mr Bean: Coincé dans votre mobile
- 597 613 Teddy l'ours tueur!
- NEW! 597 617 Un aquarium dans ton mobile!
- NEW! 597 616 Mr Bean: Galère aux WC!
- NEW! 597 618 Manga: Bleach

11000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS **597689** au **81122** pour Stereo Love
+ DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122
Exemples: **OnePiece** au **81122**, **Rap** au **81122** ou **SON** au **81122** pour choisir dans tout le catalogue !

RAP, RNB
1800 NEW 597 619
4-4-2 NEW 597 620
À trop t'aimer NEW 597 621
Adrénaline NEW 597 622
Assassin de la police 597 623
Baby by me 597 624
Boom boom pow 597 625
Célébration 597 626
Coeur de bombe NEW 597 627
Du ferme 597 628
Enfants du désert 597 629
Gangsta luv NEW 597 630
Hamdoulah ça va 597 631
Hotel room service 597 632
I know you want me 597 633
Je me perds 597 634
Meet in tha middle NEW 597 635
Morning after dark 597 636
Où je vais 597 637
Russian roulette NEW 597 638
Say something NEW 597 639
So cold NEW 597 640
Te amo NEW 597 641
What i do NEW 597 642

POP, ROCK
Bad romance NEW 597 643
Billie Jean 597 644
Hotel California 597 645
If we ever meet again NEW 597 646
This is it 597 647
This is war NEW 597 648
Thriller 597 649

MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 597 650
Blitzkrieg NEW 597 651
Hell bells 597 652
Highway to hell 597 653

VARIÉTÉS
Si tu pouvais fermer ta gueule 597 654
Allumer le feu NEW 597 655
Ca n'finira jamais NEW 597 656
Désolé pour hier soir NEW 597 657
Dingue, dingue, dingue NEW 597 658
Ecris l'histoire NEW 597 659
Faut-il, faut-il pas? NEW 597 660
Gentleman cambrioleur NEW 597 661
IRM NEW 597 662
J'ai demandé à la lune 597 663
J'aimerais tellement 597 664
Je viens du Sud 597 665
La valse des regrets NEW 597 666
Lady Melody 597 667
Les filles adorent 597 668
Mozart-L'assasymphonie 597 669
S.O.S d'un terrien en détresse NEW 597 670
To the bone NEW 597 671

VARIÉTÉS (suite)
Toi + Moi 597 672

DANCE, ELECTRO
Ça m'énerve 597 673
Comme ça 597 674
Flashback NEW 597 675
I gotta feeling 597 676
Memories 597 677
No stress 597 678
Poker face 597 679
Sexy b*tch 597 680
Stereo love 597 681
Uprising 597 682
Walk the line remix 597 683
Without you (perdue sans toi) 597 684

TOP!
TOP au 81122 : top permanent!
Stereo love 597 689
J'aimerais tellement 597 688
Sexy b*tch 597 690
Mozart-L'assasymphonie 597 691
Gangsta luv 597 692
Toi + Moi 597 693
Lady Melody 597 694
Où je vais 597 695
Ça m'énerve 587 877
Ça n'finira jamais 597 687

NCIS 597 696
Les Experts (CSI)-Miami 597 697
La soupe aux choux 597 698
Les bronzés font du ski 597 699
Vittel 09-Oua Oua 587 878

ZOUK, REGGAE
Décalé gwada 597 700
Laisse-toi aller bébé 597 701
No woman no cry 597 702
On n'est pas couché NEW 597 703

ITALIE, LATINO
Historia de un amor NEW 597 704
Obsession 597 705
Ti amo 597 706

RAÏ, ORIENTAL
Ya rayah NEW 597 707

CINÉ, TV
2012 NEW 597 708
24h-Sonnerie CTU 597 709
Amicalement vôtre 597 710
Avatar (Film) NEW 597 711
Benny Hill 597 712
Bob l'éponge 597 713
Cold Case 597 714
Desperate Housewives 597 715

CINÉ, TV (suite)
Dexter 597 716
Dirty Dancing-Time of my life 597 717
Dr House (US)-Teardrop NEW 597 775
Dr House saison 1 597 718
Dr House 597 719
Dragon Ball GT 597 720
Full metal alchemist 597 721
Ghost 597 722
Grey's anatomy 597 723
James Bond 597 724
L'assistant du vampire NEW 597 725
L'exorciste 597 726
La 7ème compagnie 597 727
La panthère rose 597 728
La soupe aux choux 597 729
Le bon, la brute et le truand 597 730
Le gendarme de St-Tropez 597 731
Le Parrain 597 732
Le seigneur des anneaux 597 733
Les aventures de Rabbi Jacob 597 734
Les bronzés font du ski 597 735
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 597 736
Les Experts (CSI)-Manhattan 597 737
Les Experts (CSI)-Miami 597 738
Les frères Scott 597 739
Les Simpson 597 740
Les têtes brûlées 597 741
Les tontons flingueurs 597 742
Midnight Express 597 743
Naruto 597 744
Naruto Shippuden 597 745
Naruto-Go 597 746
NCIS 597 747
One Piece 10 597 748
Pirates des Caraïbes 3 597 749
Plus belle la vie 597 750
Prison Break S1 597 751
Pulp Fiction 597 752
Resident evil 597 753
Rocky III-Eye of the tiger 597 754
Sex & the City la série NEW 597 755
Sons of Anarchy NEW 597 756
Titanic 597 757
Top Gun 597 758
Twilight 2-Friends 597 759
Twilight 2-New moon 597 760
Twilight 2-Possibility NEW 597 761
Twilight-Bella's lullaby 597 762
Twilight-Decode 597 763
Twilight-Full moon NEW 597 764

PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah NEW 597 765
Vittel 09-Oua Oua 597 766

FÊTES
J'ai la... qui colle 597 767
Jingle Bells NEW 597 768
Petit papa noël NEW 597 769

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 597 770
Hymne Breton 597 771
Hymne France-La Marseillaise 597 772
Hymne Italie 597 773
Le chant des partisans 597 774

1000 SONNERIES HUMOUR

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS **597792** au **81122** pour Pets
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

MACHO, PETS...
Bruits érotiques 597 778
Festival de pets 597 783
Pets 597 792
"T'as vu la hotte de la mère Noël" (Dragueur) NEW 597 807

CHEF! CHEF!
Charge de cavalerie NEW 597 780
Cibie police NEW 597 781
Coups de feu 597 812
Hommage militaire (Clairon) NEW 597 786
Marche militaire NEW 597 787
Mitrailleuse lourde 597 789
Réveil militaire 597 794
Talkie Walkie US NEW 597 796

CHEF! CHEF! (suite)
"Allo! Ici la gendarmerie!" 597 799

BÉBÉS
Bébé mort de rire 597 777
Fou rire de bébé 597 784

ALLO, DÉCROCHE...
Tribu "Ca sonne" NEW 597 815
"Décroche biloute! " (Ch'ti) 597 801
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 597 802
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 597 803
"Toi, ouais toi là... Décroche!" NEW 597 808

ANIMAUX, BRUITS...
Alarme anti-vol NEW 597 813
Foule en délire (Soldes) NEW 597 785
Moteur de Ferrari 597 790
Oiseau fou NEW 597 791
Poulet en délire NEW 597 793

DÉLIRES
"Je réponds pas aux cons..." 597 804
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 597 810

CINÉ, TV
Fast and Furious 4: Démarrage NEW 597 782

DRIING!
Carillon zen NEW 597 779

ALERTE SMS
Message d'aéroport " Un texto..." 597 788
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) 597 806

1000 LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
Exemple: **597827Louloute au 81122**
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

- NEW! 597 826 Carole+Loic
- 597 817 Julien
- 597 827 Louloute
- 597 819 Thibault & Carla
- NEW! 597 828 Leila
- 597 825 Bruno
- 597 818 Bastien
- NEW! 597 829 Alizée
- NEW! 597 830 Justin
- NEW! 597 831 Morgane

***Tarifs: 0899:** 1,35 € + 0,34 €/mn - **31313:** sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: 4,5 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!

SMS+

Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. **Wap:** Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. **Copyrights:** copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. ©2007 CASE PRODUCTIONS / Licensed by Endemol International BV ©2007, Tête de Prod Original format Licensed by Endemol International B.V. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). **Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140**

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

2000 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 83111
Exemple: envoyez par SMS **597580** au **83111** pour PES2010
+ DE JEUX: JEUX au 83111 pour choisir dans tout le catalogue !

597 504 · 597 516 · 597 489 · NEW! 597 573 · 597 478 · 597 470 · NEW! 597 561 · 597 495 · 597 580
597 579 · NEW! 597 574 · 597 485 · NEW! 597 575 · 597 474 · NEW! 597 576 · 597 501 · NEW! 597 577 · NEW! 597 578
597 560 · 597 509 · 597 515 · 597 519 · 597 521 · 597 520 · 597 563 · 597 564 · 597 565
597 562 · 597 559 · 597 523 · NEW! 597 566 · NEW! 597 567 · NEW! 597 568 · 597 513
597 491 · 597 488 · NEW! 597 512 · 597 506 · 597 569 · 597 570 · 597 571 · NEW! 597 572 · 597 508
597 558 · 597 497 · NEW! 597 581 · 597 503 · NEW! 597 582 · 597 524 · 597 525 · 597 529 · 597 583
NEW! 597 584 · NEW! 597 534 · NEW! 597 585 · NEW! 597 586 · NEW! 597 587 · 597 588 Bejeweled Twist · 597 590 Jewel Quest Deluxe · 597 540 Zuma · NEW! 597 589
597 591 Bulles Infernales 3en1 · 597 539 Puzzle Bobble Evolution · 597 592 Bubble Bash 2 · NEW! 597 593 Bubble Town 2 · 597 594 Billard 2010 3D · NEW! 597 595 Fléchettes 2010 · NEW! 597 543 Casino Las Vegas · 597 544 · 597 596
597 597 · 597 548 · 597 549 · 597 598 · 597 599 · 597 600 · 597 601 · NEW! 597 553 · NEW! 597 602
NEW! 597 603 · NEW! 597 604 · NEW! 597 605 · NEW! 597 606 · 597 556 · 597 609 · 597 610 · NEW! 597 608 · NEW! 597 607

persomobiles

81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: **597692** au **81122** pour la sonnerie Gangsta luv
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

8000 LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS **597835** au **81122** pour Chat qui dégivre
+ DE LOGOS: LOGOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
Ce logo s'anime sur votre portable !

- 597 869
- 597 832 Il renifle votre écran!
- NEW! 597 833
- 597 835 Il dégivre votre écran!
- NEW! 597 840
- 597 836 Il hurle dans la nuit!
- 597 838
- 597 839 Il joue avec un coeur!
- 597 846 Il pète, c'est trop mignon!
- NEW! 597 878 Transports = Sport :-(
- NEW! 597 871 Les perles brillent!
- 597 841
- 597 842
- 597 843
- 597 844 Il lèèèche votre écran...
- 597 845 Il scintille!
- NEW! 597 879 Attention, ça va faire mal!
- NEW! 597 880 Attention, ça glisse!
- NEW! 597 870 Ce radar s'active!
- 597 848
- NEW! 597 849 Son regard illumine le ciel!
- 597 851 Rémy coincé dans votre mobile
- 597 852 Winnie: Bébés
- 597 859 Il projette des éclairs
- 597 860
- 597 855 Il se métamorphose!
- 597 856 Il dévore votre écran!
- NEW! 597 854 Il clignote comme un vrai!
- 597 872 Clochette se promène!
- 597 853 Mickey+Minnie: Bisou
- 597 862
- NEW! 597 881
- 597 864 Dites-le en images!
- NEW! 597 874 L'idéogramme "Amour" devient un coeur!
- NEW! 597 875
- 597 876
- 597 865 Ce Hummer explose l'écran!


MATERIEL.NET
Créateur de PC
intel CORE i5 inside
Exigez Intel Inside®
CORTEX 2.0
équipée de la technologie processeur Intel® Core™ i5
pour une expérience de jeu incomparable !
899€ ou 3x
299,66€
• Processeur Intel® Core™ i5 750 : 4 cœurs à 2,66 GHz
• Carte graphique NVIDIA™ GeForce® GTX 260+
• 4 Go de mémoire DDR3 G.Skill PC10600
• Carte mère Asrock P55M PRO chipset Intel® P55
• SSD 30 Go pour le système
• Disque dur 750 Go S-ATA/II 7200 tours/minute
intel CORE i5 inside
UNE CONFIGURATION ÉQUILIBRÉE NE DOIT RIEN AU HASARD !
Informatique - TV - HiFi - Home Cinéma - Photo Numérique - Jeux Vidéo
www.materiel.net
Plus de 10 000 produits sélectionnés - 9 Points Retrait en France - Paiement en 3x à partir de 100 €
Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de dossier et hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.
Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.
*Inside = à l'intérieur. ©2008 Intel, Intel Logo, Intel Core et Core Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats-Unis et dans d'autres pays.